373
04-05|20

THE GAMES machine

HALF-LIFE: ALIX
IL CAPOLAVORO VR DI VALVE

DOCMANHATTAN
RITORNO A MONKEY ISLAND

ORI AND THE WILL OF THE WISPS
LA POESIA FATTA VIDEOGIOCO

RESIDENT EVIL 3™
RECENSIONE E INTERVISTA A CAPCOM

2020 • Mensile • N°373 • €5,90
9 771129 232009 00373

SFOGA LA **TUA PASSIONE LUDICA**,
ENTRA NEL NETWORK DI **IOGIOCO.IT**

YouTube twitch FORUM

IN **EDICOLA** E IN **ABBONAMENTO**
TUTTE LE INFO SU **WWW.IOGIOCO.IT**

EDITORIALE

Inizio così. Anzi, così. No dai, meglio cominciare così. Avrò pensato decine di volte a cosa scrivere nei miei pezzi in questo numero, così come ho controllato con attenzione quelli della redazione. **Non voglio che l'argomento infame del periodo condizioni ogni singolo articolo**: questo numero è stato confezionato con la stessa cura di sempre, è gonfio di contenuti ed è giusto che proponga un'informazione più spensierata rispetto alle testate che non possono evitare la pesantezza del momento. Certo, troverete riferimenti qua e là - ché **i redattori di TGM mica vivono su Marte** - ma questo che state per leggere è uno dei due contenuti (l'altro, per diverse ragioni, è il TecnoTGM) interamente e volutamente connessi al maledetto microorganismo che sta invadendo il mondo. **Difficile quantificare i danni economici** che singole persone e aziende stanno accumulando in queste settimane – noi tutti, lettori, redattori ed editore di TGM, ci siamo dentro - **ma non bisogna nemmeno superficialmente pensare che per qualsiasi soggetto vada così**; anzi, sarebbe bene che chi ha guadagnato di più in questi mesi nefasti si occupasse, una volta finiti, di trovare modi per redistribuire quanto accumulato. Nel mondo dei videogiochi, questo potrebbe riguardare l'organico delle stesse software house o publisher, visto che la situazione nell'industry è terribilmente composita e, comunque, per descriverla tocca navigare relativamente a vista, considerato che nessuno ha specificato il proprio stato commerciale. Da un lato, tra le conseguenze negative, troviamo le **innumerevoli sospensioni o rallentamenti di produzione hardware** per console, accessori per le stesse, componenti PC, sistemi VR e tanto altro ancora, accanto a tutti i **progetti videoludici che si sono fermati** o, molto più spesso, hanno dovuto frenare la velocità di sviluppo affidandosi alla non facile coordinazione (specie per i progetti da centinaia di dipendenti; penso a *Cyberpunk 2077*, tra quelli che mi stanno maggiormente a cuore) dello smart-working da casa. Dall'altro, però, credo che molti fra voi si saranno fatti la stessa domanda: quale aumento di guadagno è possibile ipotizzare per gli immateriali prodotti da veicolare sulla rete? Cifre a nove zeri, e forse nemmeno bastano. Lo streaming è ancora un mercato minore nel gaming, anche se probabilmente sarà uno dei settori a rafforzarsi (cosa che, naturalmente, è più che certa per i soggetti dell'entertainment televisivo, come Netflix, Amazon Prime, Sky e via discorrendo), mentre **sono addirittura incalcolabili gli incrementi di profitto nel digital download dei giochi, dei free to play e, in generale, di tutto quel che può essere giocato senza toccare o spedire fisicamente nulla**. Visto, però, che ho dovuto rispondere ad alcuni insensati commenti sui social ("siete come la kastah, ci state lucrando!!!!!!", o giù di lì), sento di dover puntualizzare che quello che tenete tra le mani non beneficerà senz'altro della situazione: al momento di scrivere la filiera della stampa è operativa sebbene rallentata e le **edicole** sono aperte, salvo quelle locate nei punti chiusi al pubblico come gli aeroporti, ma alcune hanno deciso autonomamente di chiudere o dimezzare l'orario di apertura, lasciando i supermercati come ultimo baluardo di speranza – non sufficiente, con ogni probabilità – per la "serena" tenuta di prodotti cartacei di nicchia come il nostro. E allora permettetemi di ripeterlo come un disco rotto, con una piccola aggiunta: **abbonarvi in qualsiasi forma o rivolgervi al digitale sono soluzioni consigliate anche più del solito**, non certo per farci ingrassare ma per sostenere un prodotto con una storia più che trentennale alle spalle. Poi, beh, allo stato attuale abbiamo mantenuto la stessa tiratura per arrivare anche nelle migliori – o più attente – edicole italiane, ma con estrema e accorata attenzione a quel che ci accade intorno. **Prima o poi finirà, ma il mondo sarà profondamente cambiato** per tutti, noi compresi.

A LATO DELLE SICURE PERDITE SUL PIANO HARDWARE O DEI PROGETTI SOFTWARE IN CORSO, A QUANTO AMMONTERÀ L'INCREMENTO DI GUADAGNO DEL GAMING IN DIGITAL DOWNLOAD?

Mario "Second Variety" **Baccigalupi**
secondvariety@thegamesmachine.it

NUOVA VERSIONE APPLE ANDROID

ABBONATI SUBITO!

TUTTE E VERSIONI DISPONIBILI E PAGA COME VUOI

WWW.THEGAMESMACHINE.IT/ABBONAMENTI

1 anno TUTTI I NUMERI a solo € 19,90
http://bit.ly/tgmdigital

App Store
TGM - The Games Machine
a solo € 24,90

12 numeri a solo €39,90 invece di ~~€70,80~~

PostaPremiumPress
Posteitaliane

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a **The Games Machine**

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché 70,80 euro con uno sconto superiore al 43%

▷ **Inviate The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome

Via N.

Località CAP Prov.

Tel. email

▷ **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

☐ Con un **bollettino postale** intestato ad Aktia Srl - **CCP N° 1031043225**
☐ Con **bonifico bancario**: **IBAN IT 89 L 07601 01600 001031043225**
☐ Dal sito web tramite **Carta di credito** o **Paypal**:
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
oppure direttamente tramite QR Code

Avvenuto il pagamento, se vuoi accelerare la procedura, puoi inviarci scansione del coupon via email: **abbonamenti@thegamesmachine.it** o messaggio/whatsapp al: **346.4915670**

Il tuo abbonamento partirà con il numero successivo di TGM rispetto a quello in edicola.

Per domande, curiosità e problemi siamo sempre a tua disposizione: scrivici ad abbonamenti@thegamesmachine.it

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA (TGM 373)

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:
per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:
se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino a raggiungere i numeri previsti.

ASSISTENZA:
per ogni problema inviarci una email all'indirizzo **abbonamenti@thegamesmachine.it** oppure un messaggio WHATSAPP al numero **3464915670**

TGM 373

SOMMARIO

3 Editoriale
5 Sommario
6 Spotlight

COVER STORY
10 Resident Evil 3 Recensione
14 Resident Evil 3: Intervista a Capcom

RECENSIONI
20 Half-Life: Alyx
24 Doom Eternal
28 Ori and the Will of the Wisps
32 One Piece Pirate Warrior 4
36 One Punch Man: a Hero Nobody Knows
40 Halo: Combat Evolved Anniversary Edition
42 Black Mesa
44 My Hero One's Justice 2
46 Bleeding Edge
48 Assetto Corsa Competizione DLC
50 Conglomerate 451
52 LUNA The Shadow Dust
54 The Longing
56 Romance of the Three Kingdoms XIV
60 Recensioni in breve
70 Recensione C64: Millie & Molly

RUBRICHE
18 Facce da TGM
58 Highlight Console: Nioh 2
64 Time Machine
68 TGM Classic
72 DocManhattan
76 TecnoTGM
80 The Perfect Machine
81 Hardware
86 TGModding
88 Angolo di Bovabyte
90 VR Machine
94 Così Parlò Sabaku
96 TGM Incontra
98 Prossimamente

10 **RESIDENT EVIL 3**: Reportage hand-on e intervista sul remake, oltre alla rievocazione dell'originale

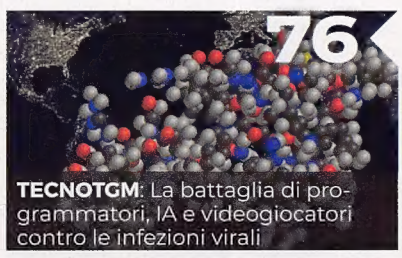
20 **HALF-LIFE: ALYX**: un ritorno di incredibile livello, oltre a un epocale balzo per la VR

DOOM ETERNAL: La parola definitiva sul gioco di id. Spoiler: è un capolavoro FPS **24**

28 **ORI AND THE WILL OF THE WISPS**: Il sequel, ancor più dell'esordio, tocca nel profondo

70

Recensione C64: Paolone continua le eroiche review, questa volta sul platform Millie & Molly



76

TECNOTGM: La battaglia di programmatori, IA e videogiocatori contro le infezioni virali

SPOTLIGHT

A cura di **Daniele "alteridan" Dolce (news@thegamesmachine.it)**

DI NUOVO NIER

Square Enix ha annunciato NieR Replicant ver.1.22474487139, una riedizione del primo episodio di questa saga nata come spin-off di Drakengard. Stando a quanto dichiarato, questa versione non sarà una pura remaster, tantomeno un vero e proprio remake. Si tratterà invece di una edizione aggiornata del videogioco che debuttò ben dieci anni fa su PS3 e Xbox 360, e potrà dunque contare su diversi contenuti inediti tra cui un nuovo doppiaggio. Gli autori non escludono nemmeno la probabilità che vengano introdotti alcuni finali addizionali. Da notare che al progetto sta lavorando anche Takahisa Taura di PlatinumGames, già senior designer di NieR: Automata. Yosuke Saito, celebre producer della serie, fa sapere che NieR Replicant ver.1.22474487139 è attualmente in lavorazione presso Toylogic e vedrà la luce prossimamente su PC tramite Steam.

IL RITORNO DI BLADE RUNNER

Nightdive Studios ha reso noto di aver stretto una collaborazione con Alcon Entertainment per la realizzazione di una nuova versione di Blade Runner, la celebre avventura grafica sviluppata originariamente da Westwood Studios e pubblicata nell'ormai lontano 1997. Questa Enhanced Edition verrà realizzata sfruttando il KEX Engine, il motore proprietario di Nightdive Studios su cui si basano molte delle versioni remasterizzate dei grandi classici del passato prodotte proprio dalla compagnia statunitense. Stando alle parole di Larry Kuperman, uno dei pezzi grossi di Nightdive, il codice sorgente di Blade Runner è purtroppo andato perduto dopo la dipartita di Westwood Studios, per questo il lavoro di rifacimento è partito da un'opera di ingegneria inversa che ha permesso ad Alcon Entertainment di portare il vecchio gioco nel nuovo engine, non senza alcune difficoltà. Stephen Kick, amministratore delegato di Nightdive, ha poi spiegato che l'opera di conversione e remasterizzazione rappresenta una delle sfide più importanti per la compagnia. Portare un'opera così sfaccettata e amata dai fan alle nuove generazioni di videogiocatori è un procedimento che deve essere portato a termine con tutte le cautele del caso, cercando di preservare quanto più possibile lo spirito del videogioco originale. Blade Runner: Enhanced Edition sarà disponibile su PC entro la fine dell'anno in corso.

ROTTAMATORI DI NAVI SPAZIALI

Il progetto nato dalla collaborazione tra Blackbird Interactive e Focus Home Interactive è stato finalmente annunciato: si tratta di Hardspace: Shipbreaker, e non è uno strategico. Il nuovo videogioco degli autori di Homeworld: Deserts of Kharak e del prossimo Homeworld 3 metterà gli utenti nei panni di un addetto allo smantellamento di navi spaziali, incaricato di "fare a fettine" i vecchi relitti per recuperare materiale di scarto e ripagare così l'enorme debito che ha con i suoi datori di lavoro. Hardspace: Shipbreaker sarà disponibile su PC (Steam) in Accesso Anticipato dalla prossima estate. Una piccola curiosità in coda: il titolo del gioco è molto simile al nome che aveva Deserts of Kharak prima che Blackbird Interactive ottenesse i diritti della serie Homeworld. Il gioco, infatti, avrebbe dovuto chiamarsi Hardware: Shipbreakers. A quanto pare lo studio ha deciso di riutilizzare, almeno in parte, lo stesso nome.

» ADDIO A KAZUHISA HASHIMOTO

È scomparso all'età di 61 anni Kazuhisa Hashimoto, l'autore del Konami Code. Storico dipendente della compagnia giapponese, Hashimoto introdusse per la prima volta il codice nella versione NES di Gradius.

» GANGSTER IN RITARDO

Brenda e John Romero hanno annunciato di aver rinviato l'uscita di Empire of Sin. Il tattico a turni ambientato durante l'epoca del proibizionismo verrà pubblicato da Paradox Interactive in autunno.

» RESPAWN PERDE UN FONDATORE

Drew McCoy, uno dei membri fondatori di Respawn Entertainment, ha appena annunciato di aver lasciato la compagnia che ha dato i natali a Titanfall, Apex Legends e Star Wars Jedi: Fallen Order.

» PLATINUM SI ESPANDE

Platinum Games ha aperto un nuovo studio di sviluppo in quel di Tokyo. La succursale ospiterà ben 100 dipendenti e porterà avanti i lavori su Project GG, l'ultimo videogioco diretto da Hideki Kamiya.

» BIOMUTANT È VIVO E VEGETO

I ragazzi di Experiment 101 hanno fatto sapere di essere ancora al lavoro su Biomutant. L'action RPG post-apocalittico era scomparso dai radar già da qualche tempo, facendo temere il peggio.

» ESCLUSIVE PS4 SU PC

Sony ha annunciato l'arrivo di Horizon: Zero Dawn su Steam a giugno. Si vocifera che anche God of War possa approdare sui nostri computer, sebbene in questo caso non ci sia ancora nulla di ufficiale.

ORKI AVIATORI

Stanchi dei soliti Space Marine? Tranquilli, lo studio indipendente Phosphor Games ha svelato Warhammer 40.000: Dakka Squadron, un nuovo videogioco legato al celebre board game di Games Workshop. Qui vestiremo i panni di un pilota di caccia degli Orki, la fazione di pelleverde guerrafondai tipica del Tetro Millennio. Scegliendo tra uno dei cinque clan degli Orki presenti all'interno del gioco, avremo modo di affrontare una campagna della durata di oltre venti missioni che ci permetterà di scalare la gerarchia dei pelleverde arrivando a rivestire l'ambito ruolo di Kapoguerra. Il gioco approderà su PC nel corso del 2020.

DI NUOVO IN PISTA

Ubisoft ha presentato a sorpresa il remake di Trackmania Nations, celebre videogioco di corse arcade sviluppato da Ubisoft Nadeo, rivelandone anche la data di uscita ufficiale.
Intitolato semplicemente Trackmania e realizzato sempre dallo studio parigino che diede i natali alla serie ben diciassette anni fa, questo remake potrà contare su una campagna stagionale ufficiale e su una serie di tracciati giornalieri; sarà presente anche un comodo editor come da tradizione per la serie. Specifichiamo, infine, che il remake sarà free-to-play e vedrà la luce su PC il prossimo 5 maggio 2020.

» CLASSIFICHE APRILE 2020

I GIOCHI PIÙ VENDUTI DEL MESE

(FONTE: B2BOOST)

» PC

N.	TITOLO	EDITORE	PEGI
1	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE	UBISOFT	18
2	ASSASSIN'S CREED ODYSSEY	UBISOFT	18
3	BORDERLANDS 3	2K GAMES	18
4	GRAND THEFT AUTO V	ROCKSTAR GAMES	18
5	ASSASSIN'S CREED II	UBISOFT	18
6	RED DEAD REDEMPTION 2	ROCKSTAR GAMES	18
7	FOOTBALL MANAGER 2020	SEGA	3
8	STELLARIS	PARADOX INT.	7
9	ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG	UBISOFT	18
10	MONSTER HUNTER: WORLD PC	CAPCOM	16

» CONSOLE

N.	TITOLO	EDITORE	PEGI
1	ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS SWITCH	NINTENDO	3
2	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE PS4	ACTIVISION BLIZZARD	18
3	GRAND THEFT AUTO V PS4	ROCKSTAR GAMES	18
4	FIFA 20 PS4	ELECTRONIC ARTS	3
5	GRAN TURISMO SPORT PS4	SONY INT. ENT.	3
6	THE SIMS 4 PS4	ELECTRONIC ARTS	12
7	GOD OF WAR PS4	SONY INT. ENT.	18
8	RED DEAD REDEMPTION 2 PS4	ROCKSTAR GAMES	18
9	NBA 2K20 PS4	2K SPORTS	3
10	NEED FOR SPEED: PAYBACK PS4	ELECTRONIC ARTS	12

IL SIGNORE DEL MALE

Nacon ha annunciato Rogue Lords, nuovo roguelike co-sviluppato da Cyanide e Leikir Studio che si svolge in un tetro diciassettesimo secolo nel New England, dove mortali ed entità demoniache camminano fianco a fianco. Il gioco inverte i soliti stereotipi, con il giocatore che assume il ruolo del Diavolo che sta cercando di riconquistare i suoi poteri. L'obiettivo è di diffondere ancora una volta la corruzione in un mondo lasciato destabilizzato dalla sua assenza. In Rogue Lords, il giocatore dirigerà una squadra composta da illustri Discepoli del Male esplorando una mappa 3D, e decidendo come seminare il caos attraverso numerose interazioni con altri personaggi. I Discepoli del Male prenderanno parte a difficili combattimenti a turni: usando le loro peculiari abilità il giocatore dovrà trovare il modo di superare gli avversari. Attenzione però: come vuole il genere, in caso di sconfitta sarà game over. Ma non temete, come ultima risorsa sarà possibile appellarsi ai poteri speciali del Diavolo e ribaltare la situazione a proprio vantaggio. Rogue Lords sarà disponibile nel corso del prossimo autunno.

EPIC GAMES DIVENTA PUBLISHER

La compagnia di Tim Sweeney e soci ha annunciato l'apertura di una nuova divisione denominata Epic Games Publishing. Questa si occuperà di finanziare lo sviluppo di nuovi videogiochi di concerto con diversi studi sparsi nel globo. Tra le prime software house ad aver siglato un accordo con il nuovo publisher troviamo Playdead, lo studio indipendente danese che ha dato i natali a Limbo e a Inside; vi è poi GenDesign, studio fondato da Fumito Ueda e a cui si deve la realizzazione di The Last Guardian; e per finire abbiamo anche Remedy Entertainment. In particolare, gli autori di Max Payne e del recentissimo Control hanno fatto sapere di essere al lavoro su ben due nuovi progetti, entrambi finanziati da Epic Games: il primo di essi è già in pre-produzione e si tratta di un cosiddetto "tripla A", mentre il secondo – pur facendo riferimento alla medesima proprietà intellettuale del primo – sarà un progetto dallo scopo molto più ridotto. Da notare che questa IP resterà saldamente nelle mani della compagnia finlandese.

» WATCH

DESIGNING DOOM ETERNAL'S NEW & CLASSIC DEMONS

(manca manca manca manca) (NOCLIP)

Gli autori di documentari del team di NoClip sono volati in Texas nella sede di id Software dove hanno incontrato Hugo Martin. Il game director di DOOM Eternal ha chiacchierato con i documentaristi illustrando diversi retroscena dello sviluppo di questo FPS infernale: in particolare, Martin ha discusso della genesi dei vari demoni che incontreremo nel gioco, da quelli classici alle novità assolute.

» READ

THE STRANGE WORKS OF TARO YOKO. FROM DRAKENGARD TO NIER: AUTOMATA

EDITORE: THIRD EDITIONS – € 29,90 (Standard), € 34,90 (Collector's Edition)

Durante tutta la sua carriera, Taro Yoko si è sempre sentito affranto dall'immagine dell'umanità trasmessa nella maggior parte dei videogiochi che propongono l'uso delle armi da fuoco come principale mezzo di azione. Attraverso il suo lavoro, da Drakengard a NieR: Automata, l'artista nipponico tenta di esplorare il fascino che l'umanità prova per il conflitto. Nel volume vengono trattati i suoi giochi, i retroscena dello sviluppo, la complessità dei racconti e la loro profondità tematica. L'autore Nicolas Turcev permette così di scoprire la creatività poliedrica di questo autore, convinto che il videogioco sia un mezzo di comunicazione unico e del tutto differente dagli altri.

DENTRO IL MATTATOIO ALIENO

Devolver Digital ha presentato un nuovo videogioco nato dalla collaborazione tra Jan Willem Nijman, Kitty Calis, Terri Vellmann e Doseone, autori della mini-avventura Minit e dello sparatutto sopra le righe High Hell. Si tratta di Disc Room, un action con visuale dall'alto in cui impersoneremo uno scienziato impegnato a indagare su un misterioso disco rotante comparso all'improvviso nell'orbita di Giove. L'oggetto si rivelerà essere un enorme mattatoio intergalattico itinerante, una struttura labirintica composta da stanze piene zeppe di seghe circolari pronte a fare a pezzi chiunque abbia il coraggio di entrarvi. Procedendo con l'avventura, il protagonista sbloccherà nuove abilità utili a superare le stanze più impegnative: tra queste citiamo la schivata che dona invincibilità per qualche secondo, la manipolazione temporale e la clonazione. Man mano che diventerà tutt'uno con il disco, lo scienziato risolverà gli enigmi nascosti all'interno della folle struttura aliena, rivelandone così i segreti. Disc Room sarà disponibile su PC tramite Steam nel corso del 2020.

LA RINASCITA DEL TERRORE

A distanza di dieci anni dall'uscita di Amnesia: The Dark Descent, Frictional Games torna a esplorare quell'universo che ha ridefinito i confini del genere dei survival horror. Con una nuova storia ambientata all'interno dello stesso franchise, Amnesia: Rebirth narrerà le vicende di Tasi Trianon, una ragazza dispersa nel vasto deserto algerino. Al giocatore spetterà dunque il compito di ripercorrere il viaggio di Tasi e riunire i frammenti di un passato in frantumi, cercando al contempo di sopravvivere all'orrore spietato che minaccia di divorarla. Una corsa contro il tempo attraverso devastazione e disperazione, terrore personale e dolore, esplorando i limiti della resilienza umana. Frictional definisce Rebirth come un ulteriore grande passo evolutivo per lo studio, un titolo che sfiderà i giocatori a rimanere calmi di fronte a un terrore inimmaginabile. Inutile aggiungere che non vediamo l'ora di immergerci nella spirale di orrore e follia di Amneria: Rebirth, anche se dovremo attendere diversi mesi: la pubblicazione del gioco su PC è infatti prevista nel corso del prossimo autunno.

» BOOKMARKS
COSE CHE VAL LA PENA LEGGERE (ONLINE, MA NON SOLO)

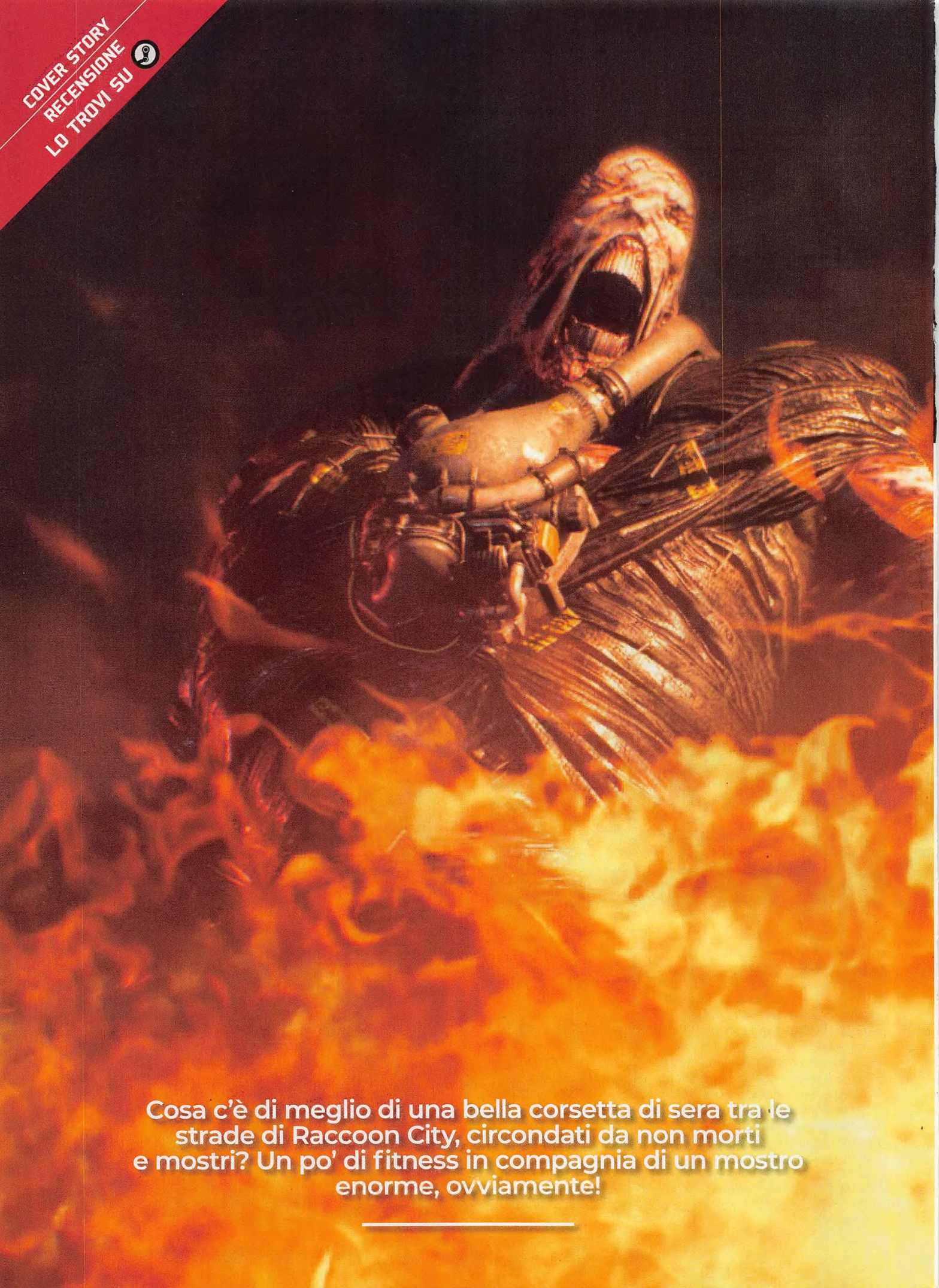
PLAYSTATION 2 È UN FENOMENO CHE STIAMO ANCORA VIVENDO
http://bit.ly/2U7Xt9b (TGM)
Nonostante la nostra vocazione picciistica, Stefano Calzati ricorda con molta nostalgia la storica console Sony a venti anni dal lancio sul mercato.

HOW AN UNLIKELY TENCENT PROJECT IS HELPING CHINA'S INDIE SCENE
http://bit.ly/2w9Fjvy (GamesIndustry)
Alexis Ong analizza il fenomeno di Next Studios, autore del thriller Unheard, parte del progetto di Tencent per far crescere la scena indipendente cinese.

WHAT STAND-UP COMEDY CAN TEACH GAMES
http://bit.ly/39Yfbm0 (Eurogamer)
Masud Milas di Eurogamer riflette sulle opportunità offerte da una determinata tipologia di comicità se inserita all'interno dei videogiochi.

IL RISCHIO DI SPACCARE TUTTO
http://bit.ly/2QeHXan (TGM)
Brutta bestia il lag. Lo sa bene il nostro Gian Filippo Saba, che purtroppo ha dovuto dire addio a un oggetto a lui molto caro per colpa del ritardo nella connessione.

VIA L'ERBA DAI VIDEOGIOCHI!
http://bit.ly/2Wj4jew (TGM)
Luca Sartori lancia un'invettiva nei confronti della vegetazione erbosa, rea di succhiare preziose risorse di sistema e intromettersi spesso nell'azione.



Cosa c'è di meglio di una bella corsetta di sera tra le strade di Raccoon City, circondati da non morti e mostri? Un po' di fitness in compagnia di un mostro enorme, ovviamente!

RESIDENT EVIL 3

L'ULTIMA FUGA

TGM BRONZE AWARD

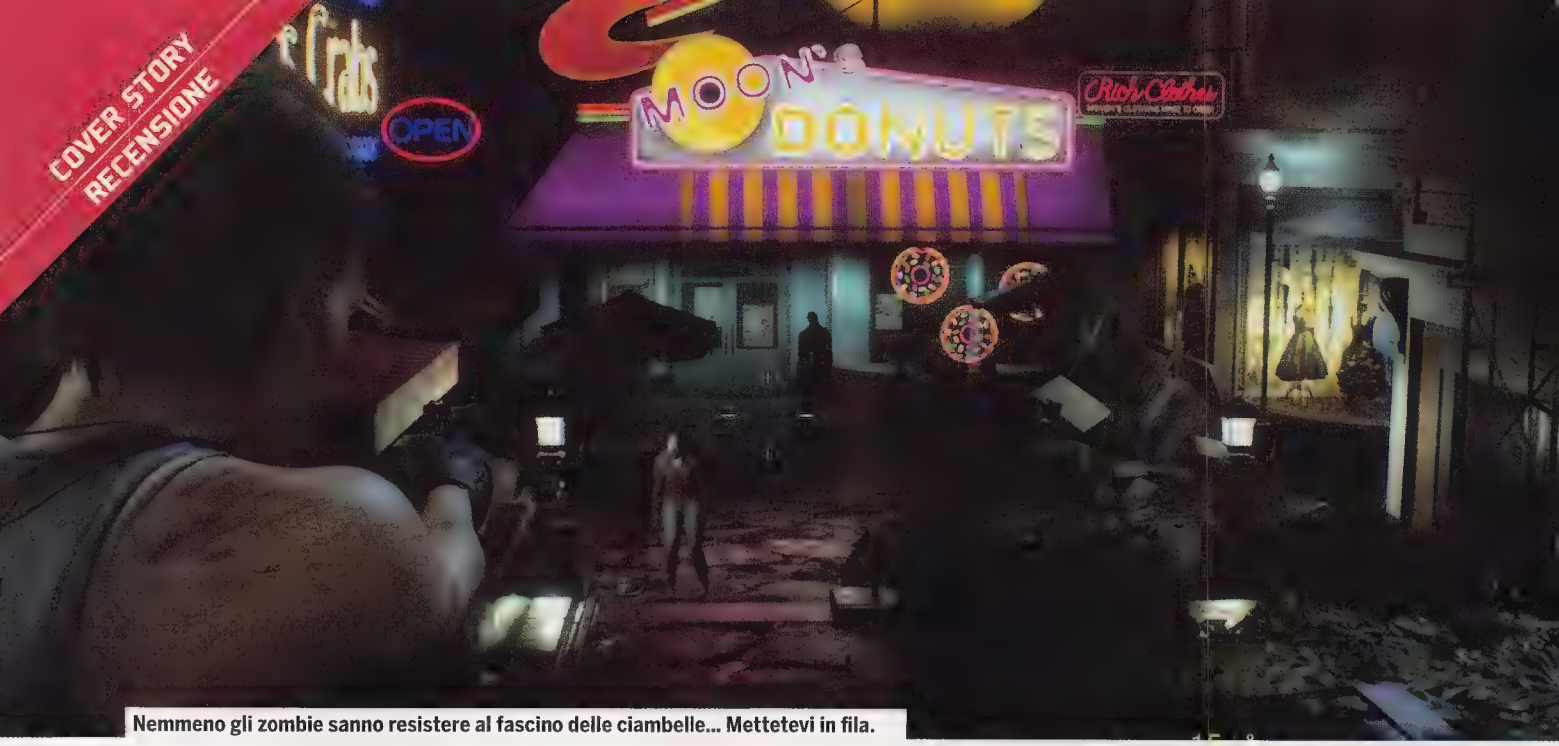
Di tutti i pezzi da novanta che hanno fatto e faranno capolino quest'anno, Resident Evil 3 è quello che, personalmente, ho atteso di più. Della storica trilogia originale, il terzo capitolo era senz'altro il mio preferito, tanto che ancora oggi mi ritrovo ad accendere la buona vecchia PlayStation per passare qualche oretta in quei lugubri e desolati vicoletti. Dopo lo strabiliante remake di RE2, le mie aspettative per l'ultimo arrivato di casa Capcom non potevano che essere alle stelle e la mia attesa è stata fortunatamente ripagata. Giocare a Resident Evil 3 è stata un'esperienza davvero fantastica, in grado di sorprendermi ancora una volta grazie a una straordinaria cura dei dettagli per poi purtroppo inciampare, a differenza del suo predecessore, in una pesante e innegabile carenza.

AZIONE E ZOMBIE

Proprio come l'omonimo gioco uscito oltre venti anni fa sulla prima console Sony, Resident Evil 3 (col sottotitolo Nemesis, nell'originale in occidente, Biohazard 3: Last Escape in Giappone) racconta la fuga da Raccoon City di Jill Valentine, protagonista anche del primo capitolo. Mantenendo integri i capisaldi della serie, come la telecamera fissa, gli enigmi e la lenta esplorazione, l'originale Resident Evil 3 era stato il primo a integrare elementi d'azione non solo nella storia, ma anche nello stesso gameplay. Riuscire a sopravvivere a quell'inferno sulla terra non era di certo un'impresa facile e ai giocatori venivano date "nuove cartucce" da spendere contro il sempre maggior numero di minacce da affrontare. Proprio come in passato, il rapporto tra i due giochi rimane invariato. Questo reimagining del terzo capitolo offre ancora nuovi modi di sfuggire alle situazioni più spinose. Nonostante la lenta e metodica velocità alla quale cammina, la nostra Jill ha infatti la possibilità di schivare utilizzando un tasto apposito tutti gli attacchi delle orripilanti creature che infestano il vicinato e i giocatori più rapidi vedono il loro tempismo ripagato con uno slow motion alla Max Payne. Dopo un fantastico filmato iniziale, che rende omaggio alla serie unendo in maniera quasi indistinguibile live action e la stupenda grafica di gioco, Resident Evil 3 ci catapulta quasi immediatamente tra palazzi in fiamme e vie completamente invase di zombie. I primi intensi minuti di gioco sono una vera e propria rocambolesca fuga che culmina con l'incontro con il nostro coprotagonista, l'aitante mercenario Carlos.

UNA PRESENTAZIONE TERRIFICANTE

Dal punto di vista tecnico, Resident Evil 3 è un marcato passo avanti anche rispetto al già impressionante RE2 dello scorso anno. La passione degli sviluppatori è messa in bella vista in ogni aspetto del titolo. I menù sono stati sensibilmente migliorati, per rendere la raccolta degli oggetti e la gestione dell'inventario ancora più rapida e indolore e aiutare il giocatore a tenere il passo con il rapido susseguirsi di eventi. Ancora una volta la telecamera si muove in maniera dinamica durante i combattimenti, mettendo in evidenza i danni subiti con dei primi piani davvero raccapriccianti. Nonostante siano presenti molti elementi che avvicinano il remake a un gioco d'azione, è stata data tantissima enfasi a quei momenti pieni di calma surreale prima della tempesta e, durante la fuga tra negozi abbandonati, fogne e palazzi in costruzione non mancheranno dei genuini momenti di tensione e orrore. Ogni ambientazione è colma di un'atmosfera unica, data dall'unione degli sforzi di quegli artisti che ne hanno creato la decadente estetica messa in mostra in tutti i concept art sbloccabili una volta conclusa la campagna. A portare in vita sui nostri schermi questa città ormai allo sbando è inoltre il minuzioso lavoro riversato nel reparto tecnico. Su PC Resident Evil 3 è semplicemente sensazionale: dai dettagli del viso alle animazioni dei mostri, ogni piccola imperfezione è stata smussata per regalare una presentazione uniforme e unica che, pur vantando un proprio stile, riesce spesso



Nemmeno gli zombie sanno resistere al fascino delle ciambelle... Mettetevi in fila.

a risultare inquietantemente realistica. La possibilità di pompare al massimo i dettagli, anche su un sistema di fascia media, ormai, come quello su cui abbiamo avuto il piacere di giocare, rende il titolo quasi istantaneamente un must have per i più appassionati della Master Race. Non si può che rimanere esterrefatti quando si incontra quel singolo zombie messo in risalto dalle accecanti luci volumetriche del lampione che ha sopra la testa in una via altrimenti buia, un'immagine semplice e potente quasi quanto il dubbio che rapidamente si insinua nella nostra testa alla domanda: "Quanti altri orrori sono nascosti nell'ombra?" Anche il reparto audio è di altissimo livello. Tanto quanto i palazzi o gli abitanti di Raccoon City, sono i rumori e i suoni a dare carattere alla città, come gli spari e il farfugliare dei non morti in lontananza, le sirene e la radio che gracchia quando si passa accanto a una macchina della polizia. Che si tratti del comune zombie, dei pericolosissimi Hunter o di un semplice cane inferocito, tutti i nemici portano sul loro corpo i macabri segni lasciati dai nostri spari o le nostre (numerose) coltellate, tanto da finire ridotti a brandelli nei casi più estremi. L'esplosivo rimbombo delle nostre pistole aiuta a vendere la sensazione di potenza che anche il più piccolo strumento nel nostro arsenale riesce a dare. Il suono di ossa spezzate e carne maciullata che arriva dopo il tuonare delle armi di grosso calibro è importante tanto quanto i segni lasciati sui corpi dei nostri assalitori. Basta indossare le cuffie e in un attimo ci si ritrova catapultati nel peggiore degli incubi, dove ogni fruscio potrebbe essere il segno premonitore della nostra fine e ogni tonfo il pesante passo del nostro spaventoso inseguitore.

LA VERA MINACCIA

Finora abbiamo parlato di tutto fuorché dell'attrazione principale: Nemesis, la terribile arma biologica sguinzagliata dalla multinazionale Umbrella per ucciderci. Questo mostruoso colosso sarà il nostro principale antagonista e si dimostrerà una vera spina nel fianco per tutta la durata della campagna. A differenza di tutte le altre minacce presenti nella città, questa particolare versione del Tyrant sfoggia un talento peculiare per l'utilizzo di armi, è in grado di utilizzare a suo favore l'ambiente circostante e mostra una furiosa dedizione al proprio lavoro. Tra tutti gli aspetti di Resident Evil 3, Nemesis è proprio quello che mi ha soddisfatto di più. Non solo il grottesco redesign è davvero azzeccato, ma anche il suo modo di combatterci e, più in generale, la sua intera presentazione sono in grado di far comprendere immediatamente il livello di minaccia che rappresenta. Sin dall'inizio la bestia non ha mai dato l'impressione di andarci leggero e non ha lasciato tempo per rifiatare. Fuggire a gambe levate da lui non è mai un'opzione valida, giacché per sopravvivere è necessario utilizzare l'ambiente circostante per rallentarlo e infliggere il più velocemente abbastanza danno da costringerlo a rigenerarsi. Non solo, infatti, il gigante è dotato di una velocità semplicemente spaventosa – messa ben in mostra quando, dopo aver subito un colpo, decide di correre come un treno verso di noi – ma è in grado di trascinarci a sé o balzare all'improvviso di fronte a noi utilizzando i suoi lunghi tentacoli. Per far capire l'importanza data da Capcom a questo terrificante nemico basta dare un'occhiata alla schermata di gioco iniziale: la prima volta che si lancia Resident Evil 3, prima ancora di vedere il video iniziale, l'unica cosa ad attenderci è la scritta che ci invita a iniziare una nuova partita circondata dal buio totale. Solo dopo che ci viene mostrata per la prima volta la nostra ne-

SOTTO IL PROFILO TECNICO, RESIDENT EVIL 3 È UN MARCATO PASSO AVANTI ANCHE RISPETTO AL GIÀ IMPRESSIONANTE RE2 REMAKE

Sviluppatore / Publisher
Capcom / Capcom
Prezzo € 59,99
Localizzazione Completa
Multiplayer
Competitivo e Co-op Online

PEGI 18+
Configurazione di prova
Ryzen 5 1600, 8GB RAM, Nvidia GTX 9800, HDD

Com'è, come gira
Non c'è assolutamente nulla di negativo nella presentazione di Resident Evil 3 se non il fatto che mostri un po' troppo "rumore" nei suoi inflessi. Si tratta in generale di un gioco in grado di girare in maniera eccellente su tantissime macchine e flettere tutti i suoi muscoli su PC più costosi.

NIENTE È PIÙ FRUSTRANTE CHE FINIRE UN SUCCULENTO PASTO E AVERE ANCORA FAME

Per riuscire a sopravvivere è necessario avere un ampio set di abilità. Come fare l'elettricista!

Feeermo così... Penso ci sia una carie o due! Le consiglio di mangiare meno persone in futuro.

mesi, questa viene a farci una visita mostrandosi in tutta la sua orripilante magnificenza anche nel background del menù d'apertura, come quasi a rivendicare il dominio sul gioco intero. E infatti è proprio così, qualsiasi cosa si faccia durante la propria fuga, anche quando non si ha davanti il proprio inseguitore, non si può fare a meno che pensare a quando comparirà nuovamente, racimolando nel mentre quanta più potenza di fuoco possibile per riuscire ad arginare questa ineluttabile minaccia. Riuscire a recuperare le risorse necessarie a sopravvivere i combattimenti futuri è la più grande priorità. Fortunatamente, nonostante il backtracking nelle aree già visitate sia ridotto al minimo e ci si trovi più spesso che in passato a correre da una zona all'altra senza voltarci indietro, tornare a ispezionare meticolosamente le aree lasciate inesplorate porta a una lunga serie di benefici. Più volte si otterranno nuovi strumenti con cui sbloccare piccole stanze bloccate o spalancare armadietti chiusi, tutti (o quasi) carichi non solo di munizioni e altri oggetti, ma a volte persino di nuove potenti armi.

A UN PASSO DALLA PERFEZIONE

Sono certo che arrivati a questo punto vi starete chiedendo, vista la mia introduzione, dove stia la fregatura. Per riassumervela basteranno solo 2 parole: cinque ore. Per la precisione 5 ore, 2 minuti e 36 secondi è il tempo di gioco impiegato a concludere la campagna che, inclusi i video e le cutscene, mi ha intrattenuto per circa 6 orette. Per quanto mi sia davvero goduto il tempo trascorso in gioco, niente è più frustrante che finire un succulento pasto e avere ancora fame. Il senso di insoddisfazione mi ha portato subito a riniziare da capo il gioco senza esitazione ma sfortunatamente questo remake, per via del suo approccio cinematografico e soprattutto della decisione di eliminare completamente finali alternativi e quei momenti di scelta presenti nell'originale del '99, non offre praticamente nulla in termini di rigiocabilità. In breve, Resident Evil 3 ha la durata di circa un solo scenario del remake del 2, senza poter far affidamento nemmeno su altre modalità di gioco aggiuntive come mercenari, anche questa esclusa dal progetto. A tentare di rimpolpare il titolo ci prova Resident Evil Resistance, un goffo multiplayer asimmetrico creato con assetti riutilizzati dove un gruppo di sopravvissuti, ognuno con le proprie abilità uniche, deve trovare modo di fuggire da una manciata di scenari, evitando le trappole e i mostri schierati da un altro giocatore che prende il ruolo del "MasterMind". Questa modalità potrebbe anche funzionare e riuscire a intrattenente, nonostante sembri a malapena in grado di entrare di straforo nello stesso universo narrativo di Resident Evil. Il problema è la mancanza di chiari obiettivi da seguire al di fuori del puro aspetto competitivo. Un'incertezza accentuata marcatamente dalla completa assenza di un vero sistema di progressione, rimpiazzato in blocco dal puro RNG delle tanto detestabili Loot Box, con la minaccia di una sfilza di microtransazioni sempre dietro l'angolo.

Jill non ha proprio la faccia di una a cui devi scassare i ...

PRO
- STAAAARS
- Grafica eccellente
- Reparto sonoro impeccabile
- Una grafica davvero da paura

CONTRO
- Poca longevità e rigiocabilità
- Resident Evil Resistance

VOTO [84]

RESIDENT EVIL 3

VENT'ANNI DI PAURA

Capcom festeggia il ventennale di Resident Evil 3 con il regalo migliore che potessero farci: un remake che potrebbe tranquillamente superare l'originale. Ne abbiamo chiacchierato con Capcom.

di Nicolò "Solar" Paschetto

All'improvviso, sono di nuovo al Ginnasio. Mi spacco il cervello per tradurre Catone, mi annoio a studiare l'Ariosto e mi diverto a risolvere qualche derivata. Poi guardo l'ora e mi prende l'ansia: sono le sei e mezzo, l'ora di staccare lo studio e videogiocare. Ansia, sì, perché mi gustavo RE3 a luci spente (masochista!) e temevo ogni cambio di camera più di un'interrogazione a sorpresa. Ritorno al futuro, al 2020, ed eccolo qua. Il grande ritorno. Un tuffo nel passato ben cementato nel presente.

TGM – In Resident Evil 3: Nemesis, l'equilibrio tra la componente action e quella horror era semplicemente spettacolare. Dove pensi che stesse la magia dell'originale e quali elementi avete mantenuto in questo remake?

Peter Fabiano, producer Resident Evil 3 – Ti ringrazio molto per il complimento. Si trattava di pensare a come era pensata l'evoluzione della trilogia primigenia, alle sue radici survival horror. Ovviamente abbiamo studiato a fondo l'originale e qualche membro del team di sviluppo che aveva lavorato al RE3 del 1999 ci ha dato una mano per mettere insieme questa nuova versione nel modo migliore possibile. Per noi era molto importante mantenere il giusto equilibrio: da una parte abbiamo voluto tenere gli aspetti chiave di ciò che originariamente ci si prefissava di fare, e dall'altra siamo stati molto attenti a dare al gioco un feeling nuovo e fresco. Per questo motivo, come è stato col suo predecessore, scoprirete che il remake di Resident Evil 3 è un survival horror in tutto e per tutto, ma si è anche modernizzato e ha aggiunto un po' di più in termini di azione.

Più Raccoon City! Più zombie! Più azione! Anche più proiettili? Vi piacerebbe!

TGM – Dal 1999 a ora la scena videoludica è cambiata parecchio. Cosa avete dovuto aggiustare per soddisfare il palato dei giocatori d'oggi, che in questi vent'anni è diventato molto più raffinato?

PF – Il nuovo Resident Evil 3 è chiaramente una rivisitazione dell'originale. È stato costruito da zero sul RE Engine, in modo simile a quello che abbiamo fatto per il recente remake di Resident Evil 2. I fan hanno fatto sentire con forza il loro desiderio di rivivere l'esperienza ludica del terzo capitolo e questo ci ha offerto l'opportunità di portare un grande classico agli standard del giorno d'oggi. Siamo molto felici di poterlo annunciare in occasione del ventesimo anniversario del gioco. Questa versione di Resident Evil 3 rimane fedele all'essenza di vent'anni fa; tuttavia, include alcuni aggiornamenti come grafica di alta qualità, meccaniche di gioco moderne e nuovi elementi che sorprenderanno anche i giocatori veterani.

TGM – L'uscita del remake di Resident Evil 2 è stata acclamata tanto dai fan quanto dalla critica internazionale. Il nostro Gian Filippo gli assegnò un indimenticabile 96, per dire. Alla luce di come è stato accolto, ave-

"ABBIAMO VOLUTO MANTENERE GLI ASPETTI CHIAVE DELL'ORIGINALE, MA SIAMO ANCHE STATI MOLTO ATTENTI A DONARE AL GIOCO UN FEELING NUOVO E FRESCO"

Raccoon City sembra essere un vero spettacolo, più viva (o forse non-morta) che mai.

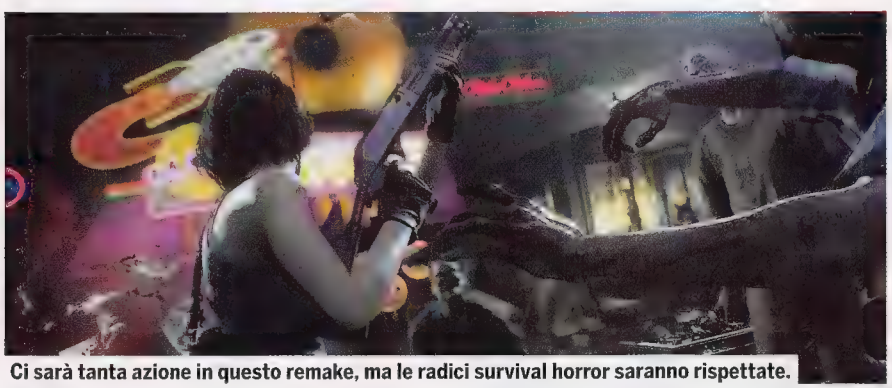
Sguardo intenso di Jill a bordo di un treno della metropolitana: quanti ricordi!

te provveduto ad aggiustare qualche elemento di gameplay o meccanica di gioco nel remake?

PF – Come con Resident Evil 2, la prima cosa che i giocatori noteranno è il cambiamento della posizione della camera, che da fissa si sposta a un'inquadratura in terza persona ravvicinata per creare un'esperienza più coinvolgente e personale. Ad esempio, quando uno zombie afferra Jill, i giocatori potranno vedere da vicino l'attacco e la conseguente reazione dell'eroina. Utilizzando i progressi tecnologici e personalizzando ulteriormente il RE Engine, siamo riusciti davvero a dare una bella spinta alla grafica e agli elementi visivi; siamo stati in grado di creare una Raccoon City più estesa e vibrante, ancora nei primi giorni dell'epidemia. Abbiamo anche apportato notevoli aggiornamenti a Nemesis, rendendolo un nemico ancora più terribile da affrontare.

TGM – Anche Resident Evil 7 è stato un grandioso ritorno allo spirito originale della serie, e posso immaginare che sia difficile trascurarne l'importanza. In che misura avete avuto la percezione che il suo successo vi abbia imposto qualche limitazione? O, al contrario, in che modo vi è stato di ispirazione?

PF – Resident Evil 7 vive dei propri meriti e adoriamo ciò che il team di sviluppo ne ha fatto. Per quel che ci riguarda, tuttavia, l'obiettivo da raggiungere era ricreare un Resident Evil 3 che i fan dell'originale amassero, senza confrontarci con altri episodi del franchise, per quanto abbiano avuto un grande e meritato successo.



Ci sarà tanta azione in questo remake, ma le radici survival horror saranno rispettate.

"PERSONALIZZANDO ULTERIORMENTE IL RE ENGINE, SIAMO RIUSCITI DAVVERO A DARE UNA BELLA SPINTA ALLA GRAFICA E AGLI ELEMENTI VISIVI"

TGM – La passione della community di Resident Evil 3 è davvero sconfinata. Ci puoi descrivere la vostra relazione con i fan durante lo sviluppo di questo remake?

PF – Proviamo continuamente a seguire quello che i fan dicono attraverso i vari canali social e siamo davvero contenti di vedere il livello di entusiasmo e di trepidazione in attesa dell'uscita del nostro remake. Ovviamente si tratta di momenti diversi: durante lo sviluppo teniamo presenti consigli e gusti, in fondo il gioco è dedicato a loro; ora, invece, non possiamo che sperare di accontentarli.

TGM – Quali ritieni che siano i giochi della decade che ti hanno ispirato di più e di cui ritroveremo qualche traccia in questo gioco?

PF – Traiamo ispirazione dai medium più disparati: siamo avidi lettori di manga, e guardiamo tantissimi film e anche molta TV. Davvero un po' di tutto, insomma. Gli eventi di Resident Evil 3 si svolgono negli anni '90 e sono sicuro che troverai qualche piccolo Easter egg qua e là che fa riferimento a quel periodo...

TGM – Quali sono i tipi di nemici che sono stati più divertenti da sviluppare?

PF – È sempre divertente riprendere in mano i modelli dei nemici e pensare

Il RE Engine questa volta dovrà gestire ambienti più aperti rispetto al remake di Resident Evil 2.

che tipo di approccio utilizzare per il loro nuovo design. Il mio ruolo non prevede che mi occupi direttamente di questo, ma ti posso dire che il nostro game director Kiyohiko Sakata trova gli Hunter Gamma (mostri umanoidi dalle vaghe fattezze di rana, ndNicolò) davvero adorabili. Devo dire che sono molto d'accordo, sono davvero dei simpaticoni (ride).

TGM – Gusti davvero interessanti! Passiamo invece al nemico per eccellenza, star indiscussa del gioco: Nemesis. In questa versione, sembra che si tratti di una minaccia davvero micidiale. In che modo si differenzia da Mr X e che emozioni volete far provare ai giocatori, quando lo affronteranno?
PF – Il semplice fatto di essere un'arma biologica inarrestabile dalla presenza imponente lo rende spaventoso, anche perché dimostra in continuazione di esserlo. È implacabile nella sua ricerca di Jill, una forza da non sottovalutare in nessun caso. Rispetto a Mr X è molto più agile e può usare anche armi e i suoi tentacoli, guidato da un'IA ben più duttile e aggressiva. Non per essere sadico, ma trovare scampo sarà molto difficile!

> "NEMESIS È IMPLACABILE NELLA SUA RICERCA DI JILL, UNA FORZA DA NON SOTTOVALUTARE IN NESSUN CASO"

TGM – Ci puoi spiegare le ragioni dietro alla rimozione del sistema delle "live choice" del Resident Evil 3 originale?
PF – All'epoca le "live choice" erano studiate per aumentare la rigiocabilità del titolo, mentre questa volta abbiamo aumentato la quantità di contenuti. Per il nostro game director è stato poi molto importante creare una linea narrativa coerente con un'unica conclusione.

TGM – Raccoon City sembra meravigliosa, e dà l'impressione di essere pensata con una struttura più open world dell'originale. Ci puoi raccontare qualcosa di più sul processo di ricreazione dell'ambiente di gioco?
PF – Abbiamo usato in forma estensiva tutti gli aspetti tecnici e stilistici imparati lavorando con il RE Engine, così da trasmettere la sensazione di una Raccoon City il più viva e vibrante possibile, proprio quando il disastro ha iniziato a dilagare oltre i confini dei laboratori. Puoi notare che alcune scelte artistiche e di colore sono state pensate per aiutare a riportare alla memoria il periodo degli anni '90. Peraltro, il team si è divertito un sacco a poter ricreare Raccoon City con la grafica e la tecnologia di oggi, e credo che la loro passione sia orgogliosamente visibile a ogni passo nel gioco.

Diversi personaggi verranno approfonditi rispetto all'originale del 1999.

TGM – Alcune aree hanno subito dei cambiamenti radicali, per esempio il livello ambientato nella metro. Vedremo molti altri casi simili?
PF – Non vogliamo fare spoiler per evitare di rovinare la sorpresa a qualcuno. Preferiamo che siano i giocatori a scoprirlo da soli! (Io prendo come un sì, ndNicolò)

TGM - C'è chiaramente una grande aspettativa per il remake di un gioco così amato. Puoi dirci se c'è stata una particolare decisione di design sulla quale avete qualche dubbio per l'apprezzamento dei giocatori?
PF – Sai, non puoi mai davvero sapere come reagiranno le persone. Tutto quello che possiamo fare è impegnarci al massimo e provare a costruire quello che secondo noi potrà funzionare nel

Ditemi un po' se non vi pare la mazza ferrata di Steve Harrington di Stranger Things!

gioco, e sperare che i nostri fan siano soddisfatti del risultato. Crediamo di averlo fatto, senza trascurare nulla.

TGM – Ci puoi raccontare qualcosa di più della modalità multiplayer, Resistance?

PF – Resident Evil Resistance è un'esperienza online completamente nuova, basata sulla cooperazione tra membri della stessa squadra, ambientata nell'iconico universo del franchise, con molti elementi di gioco unici. L'abbiamo inizialmente annunciato come "Project Resistance" al Tokyo Games Show 2019. I giocatori possono sperimentare gli orrori avvenuti durante la caduta di Raccoon City come un gruppo di sopravvissuti che cerca di sfuggire a un insidioso esperimento. Oppure possono vestire i panni di un Mastermind con un arsenale di risorse che mira all'eliminazione dei sopravvissuti. RER è stato sviluppato in collaborazione con NeoBards Entertainment, utilizzando il RE Engine di Capcom per ottenere un gameplay di alta qualità e una straordinaria fedeltà visiva (una descrizione magari utile ma un po' didascalica, se non l'avete ancora fatto andatevi a leggere le impressioni di Francesco, ndII-V).

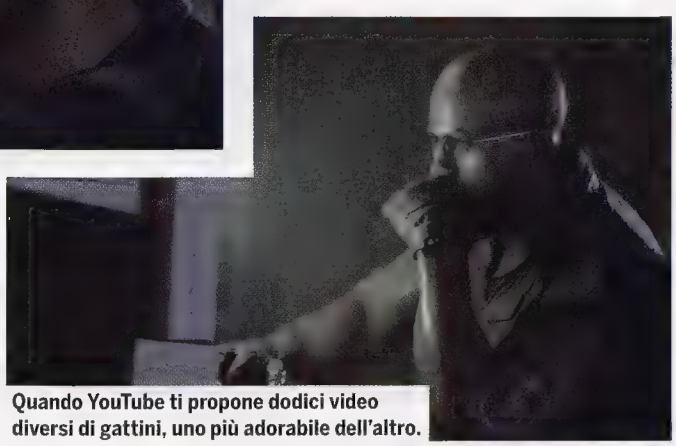
TGM – Non solo i recenti capitoli di Resident Evil: sembra proprio che ultimamente qualsiasi gioco sfornato da Capcom riesca a colpire dritto nel segno. C'è qualche segreto per questi successi, magari nella politica della compagnia? Com'è lavorare in Capcom?

PF – Grazie, è bello sentirti dire queste cose, anche se non credo ci sia una formula magica di qualche tipo. Semplicemente, continuiamo a realizzare giochi divertenti a cui noi per primi vogliamo giocare, sperando che tutti quanti là fuori li apprezzino. In Capcom ci sono così tanti talenti creativi da rendere la società un posto favoloso dove lavorare e condividere idee!

Beh, invece io penso che sia finalmente passata una stagione di capitoli di RE stanchi, pallide ombre del quarto episodio, simili a banali sparatutto, com'è stato fino al 2012. Il rispetto dello spirito originale, anche nella soggettiva di RE7, ha aperto a una nuova e bellissima rinascita del marchio. Resident Evil è tornato, ormai da anni, ed è qui per restare. ■

Sono sicuro che stanno parlando di filosofia.

"TRAIAMO ISPIRAZIONE DAI MEDIUM PIÙ DISPARATI: SIAMO AVIDI LETTORI DI MANGA, E GUARDIAMO TANTISSIMI FILM E ANCHE MOLTA TV"



Quando YouTube ti propone dodici video diversi di gattini, uno più adorabile dell'altro.

A cura di **Mario "Il-Variety" Baccigalupi**

L'ONDA LUNGA DELL'HYPE

1 CYBERPUNK 2077

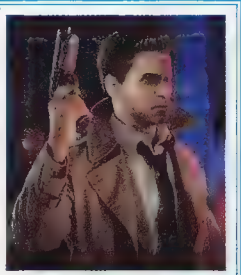
CD Projekt ha pure annunciato novità per The Witcher. Vogliono proprio conquistare il mondo.

2 VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

Hardsuit Labs ha davanti l'opportunità di una vita, sangue prelibato che i vampiri non sprecano.

3 BLADE RUNNER

Si, lo so, è "solo" una remastered, ma di quelle che si aspettano come i più succulenti tripla A.



4 HALO INFINITE

Il lavoro sulla Master Chief Collection è buono, mettendo voglia di un nuovo capitolo anche su PC.

5 TRACKMANIA

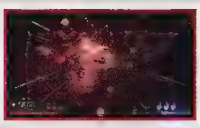
Annunciato a sorpresa, il remake di Trackmania Nations ha già risvegliato tanti bei ricordi.

BUYNOW

24 Marzo	**Bleeding Edge**	Ninja Theory
27 Marzo	**One Piece Pirate Warriors 4**	Koei Tecmo / Bandai Namco
3 Aprile	**Resident Evil 3 Remake**	Capcom
16 Aprile	**Hellpoint**	Cradle Games / tinyBuild
23 Aprile	**MotoGP 20**	Milestone
24 Aprile	**Predator Hunting Grounds**	IllFonic / Sony Interactive
24 Aprile	**Trials of Mana**	Square Enix
28 Aprile	**Gear Tactics**	Splash Damage, The Coalition / Xbox Game Studios

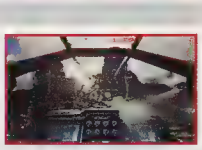
BESTEARLYACCESS

Curse of the Dead Gods
Un roguelite isometrico molto promettente, ambientato in un tempio azteco maledetto.

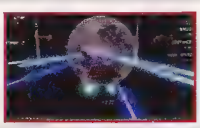


Record of Lodoss War - Deedlit in Wonder Labyrinth
Un metroidvania ispirato a Record of Lodoss War dello scrittore Ryō Mizuno, già molto amato.

Comanche
Uno sparatutto in elicottero che rilancia l'omonima serie tra arcade e cenni di simulazione.



Retrowave
Grafica e sonoro che omaggiano gli anni '80 a scena aperta, per un puro arcade automobilistico.



Invasion Machine
Un RTS sandbox che evoca senza paura le crude meccaniche dei reali conflitti in Medio Oriente.

IL BIOHAZARD DEL DESTINO

Che a nessuno venga in mente un qualche collegamento opportunistico tra la copertina del mese e i problemi che tutti stiamo affrontando. Non è certo un caso se Resident Evil 3 è nella cover story di TGM 373 - considerata la finestra di uscita della rivista e quella del gioco - ma anche drammatizzando potremmo al massimo parlare di "destino beffardo", qualcosa che nulla ha a che fare con i tanti meme che, ad esempio, scherzano sul coinvolgimento di Umbrella nella pandemia globale... L'intervista era già pianificata da parecchie settimane, anche se le conseguenze del Coronavirus, alla fine, ci hanno dato il tempo necessario a inserire in questo numero un'altra importantissima review, quella attesa da tutto il mondo dei VG, e non solo della realtà virtuale, di Half-Life: Alyx. A lato, poi, di un doveroso Classic sull'originale RE3, non abbiamo avuto alcun problema a tirar fuori la solita fucilata di review: troverete la parola definitiva su Doom Eternal, la magnifica esperienza di Ori and the Will of the Wisps, il ritorno di Halo e, per altre ragioni, di Black Mesa, il sorprendente One Piece Pirate Warrior 4 accanto alle prove meno esaltanti di Bleeding Edge (cara Ninja Theory, ci aspettavamo molto di più) e altri giochi "anime-based" come One Punch Man:AHNK e My Hero One's Justice 2; c'è poi l'ottimo DLC di Assetto Corsa Competizione, che capeggia una folta schiera di offerte minori spesso riuscite come Conglomerate 451, LUNA The Shadow Dust, The Longing e il nuovo Romance of the Three Kingdoms. Fra i tanti contenuti d'eccezione sono senz'altro da consigliare il TecnoTGM dedicato all'interazione fra uomo e IA in un'emergenza da virus, il pezzo decisamente più leggiadro di DocManhattan su Monkey Island e un paio di articoli "beneauguranti" (nel senso che i rispettivi giochi non sono ancora stati annunciati per PC, anche se è probabile che accada), ovvero l'Highlight Console sull'ottimo Nioh 2 e il TGM Incontra/hands on per il rifacimento di Final Fantasy VII. Tanta roba, vero?

Mario "II-Variety" Baccigalupi

MENTRE IL NUMERO DI TGM ERA IN PREPARAZIONE...

Mario "II-Variety" Baccigalupi

Si è preparato all'avvento di Half-Life: Alyx nel migliore dei modi, ovvero con riti fantozziani: stanza sgombra, panini da arraffare alla cieca, vestaglione di flanella e rutto libero!!!

Paolo "Paolone" Besser

Il Leucochloridium paradoxum Carus è un parassita platelminta trematoda che usa i gasteropodi come ospiti. Si trova spesso nelle chiocciole Succineae, ma a Paolo la cosa non interessa.

Nicolò "Solar Nico" Paschetto

Solar ha scoperto quanto é figo il reboot di Hitman e da allora va in giro cercando travestimenti da giardiniere e chiavi inglesi per manomettere statue, saune e quant'altro.

Gian Filippo "k3lpie" Saba

Mentre tutti stavano a casa per non appestare il prossimo, il nostro Filippo era il solo a fermare i demoni su Doom Eternal. Non c'è bisogno di ringraziare, qualcuno doveva pur farlo!

Simone "Wolfy3547" Rampazzi

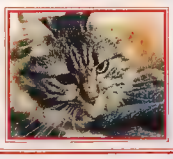
Il nostro Simone ha imparato che non bisogna mai dire no, soprattutto quando l'offerta "maliziosa" del caporedattore prevede la remastered di Langrisser I & II. Si sarà divertito?

Gabriele "Lelle" Barducci

Per Gabriele la quarantena è stata una buona occasione per sfoltire il backlog. Si comincia da La Cosa, uscito nel 2002. Solo diciotto anni di arretrati. Si accettano scommesse.

Alessandro "Paul Petta" Alosi

Ale ha scoperto che il suo recente aumento di peso è inversamente proporzionale alla diminuzione del suo backlog. La speranza è che nessuno dei due numeri raggiunga mai quota 100!



Danilo "Dan Hero" Dellafrana

Dan Hero ha deciso di esorcizzare un mese tanto difficile alla fonte, sradicando la minaccia demoniaca dall'amato Giappone in Nioh 2. Ha preso tante botte, ma ce l'ha fatta.

Daniele "Alteridan" Dolce

Il lungo periodo di isolamento forzato ha portato il nostro Daniele a rifugiarsi su Tabletop Simulator, almeno così può continuare a giocare a Warhammer con i suoi amici.

Erica "Moory" Mura

Nelle ultime settimane Erica ha viaggiato, incontrato nuovi amici e fatto scorta di frutta e legna in magazzino. Tutto rigorosamente da casa, sul nuovo Animal Crossing. Ovvio!

Stefano "Lynch" Calzati

Al Calzati la quarantena non ha cambiato lo stile di vita da bauscia. Ha reinvestito i soldi risparmiati da cene e benzina in videogiochi che non avrà comunque tempo di giocare!

Marco "End" Ravetto

L'inizio della primavera ha per Marco un solo significato: baseball! L'ultimo mese è trascorso tra guantoni, palline e MLB The Show 20, canticchiando Take Me Out To The Ballgame.

Claudio "MaGIKLauDe" Magistrelli

L'obbligo di non uscire di casa l'ha colto mentre se la spassava con Two Point Hospital. Gestire il folle erede di Theme Hospital in questi strani giorni è stata un'esperienza surreale.

Daniele "Kommissario" Cucchiarelli

La reclusione è stata resa meno dura da ladri in maschera e un cacciatore di demoni pronto a salvare il pianeta. Nel tempo libero ha fatto docce con l'Amuchina e ingollato chili e chili di Carbonara.

WAKE UP, MISS ALYX

di **Mario "Second Variety" Baccigalupi**

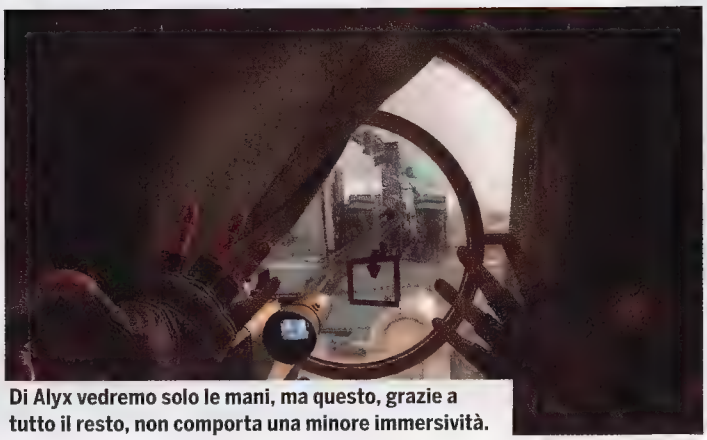
Valve torna in cattedra con due risultati storici in un sol colpo: il miglior gioco VR di sempre e il più vivido ritorno di Half-Life che ci potessimo aspettare.

Nonostante la sostanziale fiducia delle aspettative, dall'annuncio di Half-Life: Alyx in poi ho vissuto uno stato di costante stupore. Certo, Steam ha aperto alla realtà virtuale ormai da anni, Valve è sempre Valve e non esiste un gioco della casa che abbia deluso le attese, ma è stata comunque sorprendente la decisione di progettare il ritorno di Half-Life solo in VR. Non un piccolo mignon per aprire la strada ad altro ma, in tutti i casi, anche se nuovi annunci si concretizzassero, un gioco di notevole dimensione un po' in tutto, come investimento di sviluppo e pure come durata (14-15 ore indugiando su puzzle e percorsi opzionali). Il risultato è che, oggi, tutti possiamo godere la meraviglia per il primo, vero capolavoro in realtà virtuale, da vivere esclusivamente con visori sulla testa e controller cinetici ben stretti tra le mani. Prima di iniziare a descriverlo, anche per smorzare l'improprio stupore che in varie recensioni ha ribadito un dato, ovvero che Half-Life: Alyx sta portando sulla realtà virtuale tanti nuovi giocatori (compresi diversi giornalisti videoludici che hanno preso per "novità" feature già viste altrove), sento di dover sottolineare un fatto incontestabile: a lato delle sbavature, che comunque non mancano, la nuova avventura a City 17 non è strettamente innovativa in materia di caratteristiche VR. In questo, però, non c'è nulla che deve deludere: è evidente come la casa di Half-Life e Portal abbia osservato con attenzione l'evolversi delle caratteristiche negli action in realtà virtuale, per poi farle esplodere in un'esperienza a singolo giocatore che segnerà per sempre la storia dei giochi VR. Un po' come ha fatto Half-Life per le avventure d'azione nel gaming mainstream, direte voi, ed è esattamente quello che accadrà.

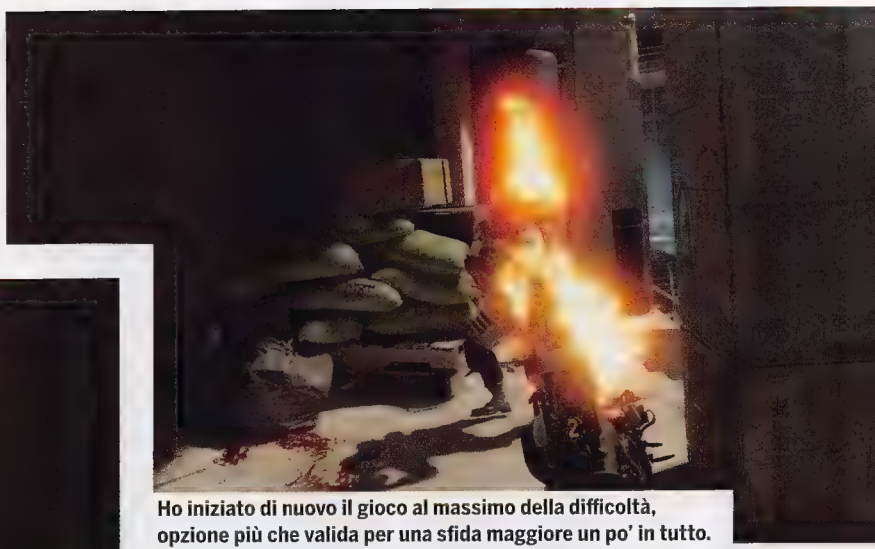
DI NUOVO NELLA LEGGENDA

Non so quanto sarà lunga questa recensione, ma in caso vada oltre un certo numero di caratteri dipenderà senz'altro da ragioni di approfondimento. Di base, non ci sarebbe bisogno di dilungarsi poi tanto: a parte l'eccellente sistema contestuale di upgrade delle armi, Half-Life: Alyx si basa su un concetto di progressione relativamente all'antica, del tutto lineare e poco cervellotico, volutamente incurante della progressiva ibridazione dei generi vista negli ultimi decenni. Non ci sono schermate di miglioramento del personaggio simil RPG, non esistono diramazioni open world, non c'è nemmeno l'ombra di collezionabili o vere contaminazioni con altre tipologie di giochi, a parte il tono marcatamente

L'USO DELLA FISICA RESTA UN CAPOSALDO DI HALF-LIFE, PORTATO IN VR A UN LIVELLO PAZZESCO



Di Alyx vedremo solo le mani, ma questo, grazie a tutto il resto, non comporta una minore immersività.



Ho iniziato di nuovo il gioco al massimo della difficoltà, opzione più che valida per una sfida maggiore un po' in tutto.

survival horror di una buona parte dell'esperienza che, però, è una conseguenza del DNA insito nell'azione VR, e non qualcosa di appiccicato artificialmente sopra la struttura di gioco. Half-Life: Alyx è anzi un classicissimo esponente di Half-Life, status che emerge chiaramente dal modo di raccontare la trama in prima persona, di procedere nel gameplay e persino nei caricamenti, posti nel bel mezzo dell'esplorazione per scandire i capitoli di gioco. Nella schermata di loading I volumi estremamente materici si fanno grigi, davanti a noi appare la rappresentazione di City 17 con il nostro percorso, e in generale questo e tanti altri dettagli rappresentano l'aspetto forse più poetico dell'esperienza: Half-Life: Alyx è conscio di trovarsi in un ambiente virtuale, con tutte le sue immersive possibilità, ma rimane meravigliosamente Half-Life. Anche per questo, raccontare le caratteristiche giocabili che si incontrano nel lungo "canalone", o anche nelle brevi diramazioni facoltative, equivarrebbe in molti casi a spoiler, proprio perché il gioco e il suo modo di raccontare sotto tutt'uno con l'articolarsi del gameplay, scenario dopo scenario.

SCHEGGE DI EMIVITA

Anche la trama è perfettamente nello stile della serie, seguendo la bella Alyx in un avventuroso viaggio dalla periferia al centro di City 17, dalla zona di quarantena fino al cuore delle tecnologie aliene, senza mai vederla in terza persona ma con il dono della parola nei dialoghi con i personaggi, come più grande differenza rispetto alla comune rappresentazione di Gordon Freeman. Pochi elementi narrativi puntellati in posizioni precise, ma così arguti e carismatici da far scorrere potenti i brividi lungo la schiena, o anche aprire un largo sorriso sulla faccia. I momenti di climax arrivano dopo aver vissuto sezioni di grande tensione, o comunque di profondo coinvolgimento sensoriale, mentre procediamo fra varie fogge di headcrab, relativi zombie, orrida "flora", infidi barnacle sul soffitto, personaggi mitologici e ovviamente Combine armati fino ai denti, con combattimenti che dalla modalità normale in su non sono mai banali e, dalla metà del gioco in poi, nemmeno semplici. Il senso di immersione migliore arriva dalle mostruosità, dalle quali non è richiesta un'IA particolarmente acuta, ma anche i vari tipi di soldati si dimostrano intelligentemente dosati e vari, con lo spavaldo incedere delle truppe corazzate a coprire le routine abbastanza standard (non deludenti, comunque) dei comuni fantaccini. E Half-Life: Alyx sa essere un po' tutto sotto il profilo dell'azione, terrorizzante come un survival horror (per l'uso verosimile delle armi, più che per il numero di munizioni), serrato come i migliori shooter o persino stealth, a seconda di chi o cosa incontriamo lungo il cammino. Non starò a descrivere nemici e PNG a beneficio dei novizi, per questo ci sono quintali di wiki, salvo ricordare la possibilità di giocare il primo capitolo in VR (ne abbiamo parlato in una delle nostre VR Machine) e sottolineare come la gran quantità di avversari e creature multidimensionali sia costantemente dosata

VALVE HA OSSERVATO L'EVOLVERSI DELLE CARATTERISTICHE ACTION VR, PER POI FARLE ESPLODERE IN UN'ESPERIENZA CHE ENTRERÀ NELLA STORIA

Esistono parecchie varianti di headcrab, da quelle già viste ad altre del tutto inedite.

Il tono di una buona parte dell'esperienza tende verso un'interpretazione sui generis dei survival horror.

lungo tutto lo storymode, accanto a enigmi ambientali (fare prima questo per sbloccare quello, comprendere la funzione di nuovi elementi, talvolta a costo della vita) e mini-puzzle sempre più complicati – spesso sotto forma di"ologrammi" per sbloccare stazioni di upgrade delle armi, di rifornimento, porte blindate e macchinari assortiti.

LEZIONE IN PRIMA PERSONA

Come tutti i giochi della casa di Bellevue, anche Half-Life: Alyx non si cura di essere particolarmente vicino a una simulazione, mostrando orgogliosamente la sua natura "giocosa" in una moltitudine di dettagli. Questo, però, non significa che venga ignorata la naturale propensione "sim" della realtà virtuale, e anzi la gestualità delle azioni è uno dei fattori a cui Valve ha guardato con maggiore attenzione. Sono da citare i diversi sistemi per gestire manualmente le armi, attraverso ricarica, meccanismi di espulsione e uso di vari gadget, i modi di manipolare i suddetti enigmi olografici, il consumo di organismi alieni per curarsi, le iniezioni al volo e tanto altro ancora, fra cui l'intelligente introduzione, anche narrativa, di speciali guanti magnetici con cui attirare da lontano gli oggetti per afferrarli al volo, stipare sul "compositore molecolare" del polso alcuni item (elementi con funzione di medkit, granate) che non possono finire nello zaino dietro la schiena (materiale per gli upgrade, munizioni), controllare la salute e proiettare la luce della lampada, che si accende automaticamente per esplorare le sezioni più buie. La verità, però, è che stupisce ancora di più la pressoché totale interattività fisica delle ambientazioni, le cui barriere invalicabili, peraltro, sono studiatissime per non sembrare mai innaturali: si contano sulle dita di una mano i pezzi d'arredo che non sono riuscito a manipolare, mentre per il resto è possibile prendere in mano, girare o muovere qualsiasi cosa, a due mani se si tratta di un oggetto pesante, con ciliegine sulla torta quali i vetri da infrangere a mano o col calcio della pistola e i corpi più o meno rigidi (assi, cuscini, sostanza molle degli headcrub, ad esempio) nella consistenza. Ciò porta anche all'introduzione di fini dettagli che tengono sempre viva l'esplorazione, come la reperibilità di risorse scostando scatole, bottiglie, cassetti, portiere e qualsiasi altro corpo solido vi venga in mente, compresi quelli dei nemici uccisi che potrebbero celare item utili nella parte non subito visibile dei cadaveri... Se vogliamo, uno dei pochi dettagli imperfetti, accanto a qualche perdonabile compenetrazione poligonale, riguarda le armi dei nemici da un certo punto in poi: contrariamente a qualsiasi altro item, queste spariscono irrealisticamente da terra una volta ucciso l'avversario, particolare già visto in tanti sparatutto e che dipende da una precisa scansione

HALF-LIFE: ALYX SI BASA SU UNA PROGRESSIONE LINEARE, VOLUTAMENTE INCURANTE DELLA PROGRESSIVA IBRIDAZIONE DEI GENERI

Sviluppatore / Publisher Valve / Valve
Prezzo € 49,99
Localizzazione Testi
Multiplayer Assente
PEGI 18+

Configurazione di prova i5 3,4 GHz, 16 GB di RAM, Geforce 1080 Ti, HDD
Piattaforme VR: Valve Index, Oculus Rift, Rift S, Quest, HTC Vive, WMR

Com'è, come gira
Grossomodo tutto liscio con la configurazione e i sistemi VR indicati, ognuno con la sua risoluzione e un debito upscaling per HTC Vive. I visori Oculus hanno registrato un framerate meno costante, ma [illegible] di Index è stato proprio [illegible] a garantire la migliore esperienza Valve. Consigliabile l'installazione su un SSD per diminuire i tempi di caricamento.

POCHI SNODI PRINCIPALI DEL RACCONTO, PUNTELLATI IN POSIZIONI PRECISE, MA ARGUTI E CARISMATICISSIMI

Gli enigmi ambientali non sono mai troppo cervellotici, ma si inseriscono molto bene nelle caratteristiche VR.

dei gingilli a nostra disposizione, non moltissimi ma davvero eccelsi in termini di feeling, effetti sui nemici e migliorie assortite. D'altra parte, proprio le armi possono rappresentare uno dei (pochi, a ben vedere, oltre ai livelli di difficoltà) motivi di rigiocabilità, dal momento che l'accumulo delle risorse per costruire gli upgrade è misurato per non poter ottenere tutto, a fronte di mirini, variazioni alla ricarica, alla potenza di fuoco e modifiche assortite che costituiscono vere e proprie scelte tattiche per affrontare le insidie.

TECNOLOGIE DI CITY 17

Prima di chiudere con le considerazioni tecniche, è bene descrivere il modo con cui Half-Life: Alyx si confronta con gli standard di fruizione della realtà virtuale. La gamma è completissima, e anche quello che non c'è, come il supersampling, è comunque attivabile attraverso i tool esterni di Steam VR (opzioni video dei singoli giochi, tra le impostazioni di base), che sono pur sempre opera di Valve. Innanzitutto, i sistemi di controllo comprendono tutte le soluzioni maggiormente diffuse: movimento libero via trackpad (Vive) o levetta (Oculus, Index, WMR), teletrasporto o "passettini" velocissimi verso un punto designato. Va detto, tuttavia, che lo spostamento rapido rimane sempre attivo come sistema alternativo di movimento, per superare ostacoli e saltare tra piattaforme a una certa distanza (quelle dove è realisticamente possibile), costituendo una delle spine dorsali del gameplay anche negli scontri o, magari, per non dover ripetere a passo d'uomo (un'opzione per la corsa nel movimento rapido sarebbe gradita, please) esplorazioni alla ricerca di risorse o di un percorso secondario. Abbiamo poi a disposizione la rotazione fluida o a scatti con varie gradazioni, diverse valide impostazioni per il gioco da seduti o in piedi, altre opzioni di confort mai irragionevoli e una lunga schiera di personalizzazioni visive, un pochino troppo severe nei consigli di default. Per qualche motivo, con la configurazione in firma, il sistema mi ha segnalato "low fidelity" come setting consigliato, laddove il gioco è volato via fluido con tutti i dettagli al massimo su una vasta gamma di piattaforme VR testate, ovvero HTC Vive (moddato nelle lenti, ma questo è un altro discorso), Oculus Rift S e Quest via Oculus Link. Va detto che nel caso dei visori della casa di Facebook ho notato una maggiore "scattosità" in diversi passaggi senza comprensibili ragioni, visto che pure Vive beneficiava durante la prova di un robusto upscaling della risoluzione. D'altronde, in mancanza del costosissimo Valve Index, migliore in tutto, proprio Rift S si è dimostrato capace della più convincente esperienza possibile tra i citati sistemi VR. Tutto questo al netto di una grafica che è, senza mezzi termini, la migliore mai vista in un gioco per la realtà virtuale, per texture, effetti e complessità poligonale. Un primato non unico tra quelli raggiunti da Half-Life: Alyx, ma che insegna qualcosa che abbiamo già sottolineato nelle nostre rubriche sulla realtà virtuale, online e su carta: proprio la struttura degli FPS lineari, coi loro ambienti misurati, può oggi propiziare un altissimo grado di dettaglio nei giochi VR, senza pesare troppo sulla GPU. E che dire del comparto audio, con una paurosa attenzione tanto alla colonna sonora dinamica quanto agli eccelsi rumori ambientali? Magistrale, come tutto quello che Half-Life: Alyx spande generosamente nei nostri spazi adibiti alla VR, trasformati virtualmente in City 17.

L'onda energetica in basso è connessa a una creaturina particolarmente simpatica...

PRO
- Rimane Half-Life fino al midollo
- Altissima interattività con le ambientazioni
- Azione molto varia
- Nuovo standard per tutta la VR

CONTRO
- Qualche spavatura nelle compenetrazioni antigonali
- Le armi dei nemici spariscono, rimpiazzate un poco l'immersione

VOTO [98]

DOOM ETERNAL

TO HELL AND BACK FOR MORE

TOM GOLD AWARD

Dopo l'impresa compiuta nel 2016, id Software sarà stata davvero in grado di raccogliere per ben due volte di seguito il fulmine dentro una bottiglia? Hell yes!

di Gian Filippo "K3lpie" Saba

Quando l'inferno arriva sulla Terra o su Phobos, ci sono poche persone in grado di rispedirlo indietro. Anzi, riformulo, ce n'è soltanto una, ed è così imponente che il miglior modo di descriverla è attraverso le reazioni degli altri al suo passaggio. Sgomento, terrore, soggezione, magari qualche debole, debolissima opposizione che svanisce in un attimo quando un enorme mano afferra il loro fucile senza troppi complimenti per poi svanire dietro le porte di un ascensore. "Warning, the Slayer ha entered the facility" annuncia una voce dagli altoparlanti, troppo tardi. L'arma spara una mancia ta di proiettili al plasma color cielo e dei nemici, di quei demoni invasori venuti dagli inferi per scatenare l'Apocalisse, non rimane altro che qualche grumo indistinto sul pavimento. Dato che il Doom Guy pare proprio un uomo pragmatico, rendiamogli onore come si confà e non giriamoci troppo attorno

DOOM Eternal è riuscito a raccogliere ogni singolo fantastico aspetto che ha reso DOOM del 2016 istantaneamente un classico, prestando particolare attenzione a limare alcuni dei difetti esposti dal pubblico o dalla critica. Si tratta di un'esperienza completa e omogenea, semplicemente "Godlike". Se il capitolo precedente è in grado di far sentire una inarrestabile macchina omicida, questo nuova opera ti mette in tutto e per tutto nei panni del Doom Slayer, trascendendo la sua idea di puro scontro adrenalinico e diventando qualcosa di più. Perché, per uccidere demoni, essere troppo arrabbiati per morire non è sempre abbastanza

METAL AND GORE

Il tratto più impressionante di Doom Eternal è il modo in cui riesce a intersecare tutti i suoi elementi in maniera impeccabile per creare una sua identità

UNA VERA E PROPRIA SINFONIA DI SANGUE E METALLO

Mi scusi signor soldato zombie, temo abbia una lama conficcata nel cranio.

Cosa c'è di peggio del Doom Slayer? Il Doom Slayer in fiamme!

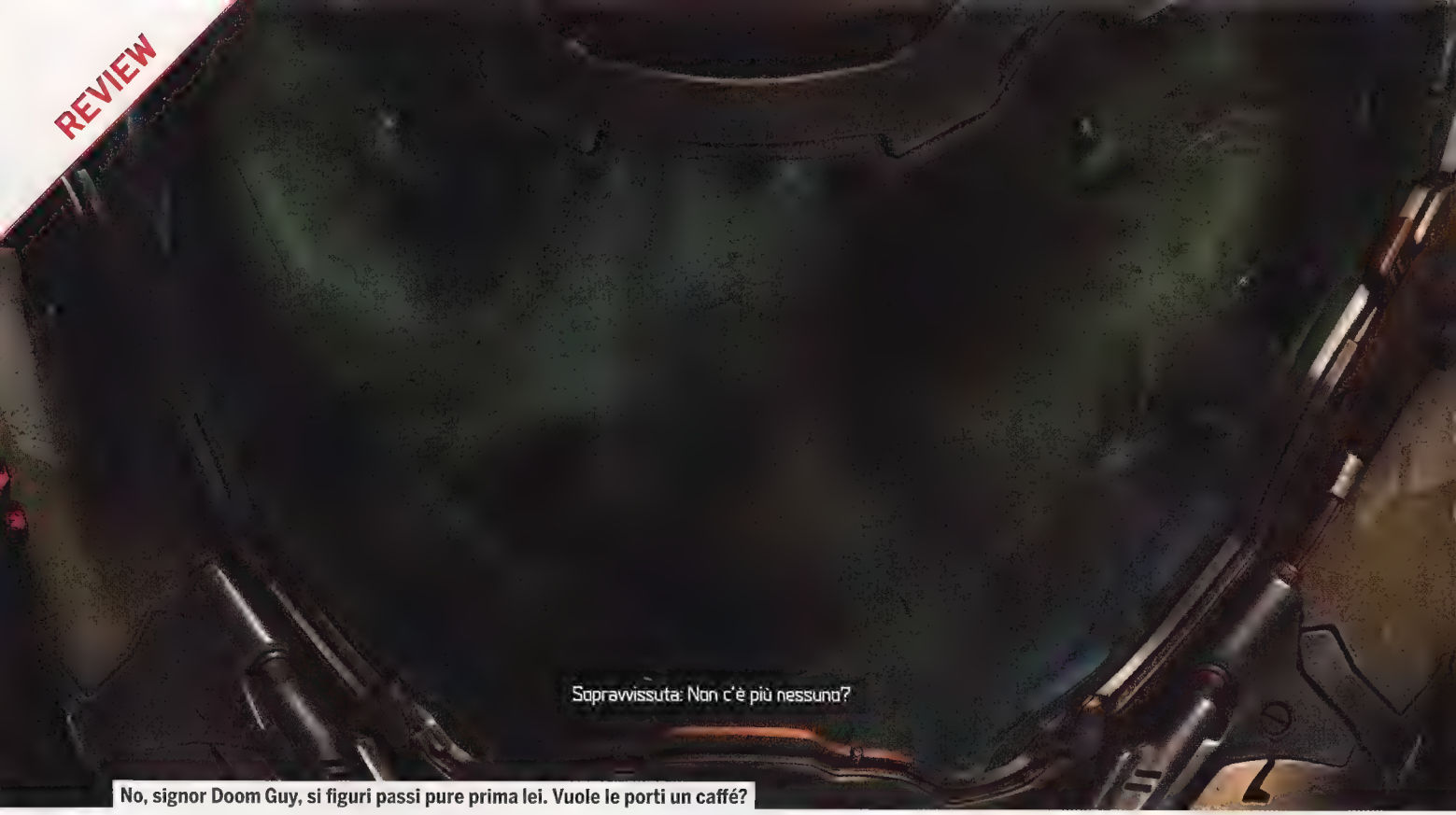
inscindibile. Una vera e propria sinfonia di sangue e metallo; una composizione che potrebbe rivaleggiare con quelle dei più arditi gruppi metal di sempre. Come tutti i fan desideravano, uno degli aspetti a saltare subito all'orecchio di questo nuovo capitolo è proprio la musica. Prima ancora di iniziare si è caricati da un pesante riff industriale che, partendo lento e inesorabile, si arricchisce con una linea di basso tanto dura da poter spaccare le ossa, si carica con lo stridere della chitarra che tanto ricorda le voci allarmate di chi implora il tuo aiuto fino a esplodere con le urla dei demoni che ci ritroveremo poco dopo a fare letteralmente a brandelli nella nostra inesorabile avanzata. A catturare in maniera eloquente quel menefreghismo, quella sfacciata mancanza di moderazione che è la vera essenza di DOOM non è solo questa breve intro. Proprio come nel 2016, la musica di Mick Gordon è brutale, aggressiva e completamente sopra le righe, assolutamente perfetta non solo per accompagnare l'azione ma per elevare il gameplay facendo pompare il sangue nelle vene. Questa incredibile capacità del reparto sonoro di mettere il giocatore nel giusto stato mentale era stata forse una delle lame a doppio taglio di quel titolo quasi perfetto uscito quattro anni fa: la propensione di DOOM nel separare le sezioni di esplorazione da quelle di combattimento faceva sì che, una volta iniziato lo sterminio, la musica potesse pompare fino a esplodere in una gloriosa pioggia di sangue, ma il lento crescendo raramente si concludeva in maniera soddisfacente. A prescindere dal livello di difficoltà, non si usciva mai completamente soddisfatti da uno scontro: nella maggior parte dei casi, una volta iniziato a prendere il ritmo ed essere entrati in modalità omicida, ci si ritrovava di punto in bianco nel silenzio più assoluto a chiedersi perché mai non ci fossero altri mostri da smembrare. In Doom Eternal il confine tra quiete e tempesta è invece molto più sfumato. La musica, di conseguenza, accompagna il giocatore in maniera molto più sostenuta e, sebbene gli alti si siano forse un po' attenuati, questo permette di tagliare molti dei punti morti e mantenere un ritmo molto più costante.

MY PERSONAL SLAYER

Nonostante non sia in realtà un posto completamente sicuro, gli unici momenti in cui si può davvero respirare è quando si visita la nostra nave, un vero e proprio HUB che non solo unisce i livelli tra loro ma permette di visualizzare (o ascoltare) tutti i collezionabili raccolti, fare il punto dei segreti scoperti e sbloccare alcuni dei costumi del nostro Doom Slayer. I livelli che andremo ad esplorare sono creati con un intricato design verticale, che fa pieno uso delle nuove abilità di movimento di Doom Guy come dondolare, arrampicarsi e scattare. La minuziosa esplorazione degli splendidi ambienti viene ripagata dalla possibilità di scoprire vite extra, nuove armi e potenziamenti, o addirittura di trovare sfide secondarie nascoste dietro porte speciali con

LUNGO LA CAMPAGNA ANDREMO A PERSONALIZZARE OGNI SINGOLO ASPETTO DEL NOSTRO SPIETATO PROTAGONISTA

Non c'è niente di meglio che poter provare nuovi giocattoli, sembra Natale!



No, signor Doom Guy, si figuri passi pure prima lei. Vuole le porti un caffé?

le quali ottenere premi unici, e va a influenzare pesantemente un profondo sistema di progressione. Lungo la campagna andremo a personalizzare ogni singolo aspetto del nostro spietato protagonista. Potenziare la nostra Armatura, la Praetor Suit, attraverso l'uso di cristalli sentinelle permette di ottenere non solo più vita, armor o munizioni massime, ma sblocca delle abilità passive davvero utili, che possono aiutarci non poco nel nostro sterminio. A queste vanno a sommarsi le Rune, altre skill passive ottenute separatamente che consentono di ottenere altri incredibili effetti dopo aver compiuto specifiche azioni, come la possibilità di rallentare il tempo una volta durante un salto. Ad ampliarsi è anche il vasto e variegato arsenale, che va dall'affidabile fucile a pompa al sempre devastante BFG, con ogni singola arma in grado di vantare uno o più indispensabili accessori che offrono al giocatore modi differenti di eliminare le minacce che verranno affrontate. L'ordine con cui si decide di sbloccare ogni singolo potenziamento va dunque a influire in maniera pesante sul modo in cui ci si può approcciare a un combattimento, che incentiva in ogni caso un comportamento aggressivo e spericolato, degno di un vero cacciatore di demoni.

ORDINE E CAOS

Proprio il gameplay è forse l'aspetto ingannevolmente più simile di tutti quando si fa un diretto confronto con il capitolo precedente. Doom Eternal non è, tuttavia, semplicemente lo stesso sistema sotto steroidi e l'incredibile manovrabilità offerta da scatti, catene e salti non è tutto quello che il gioco ha da offrire. Non passa molto tempo prima di scoprire che muoversi incessantemente non è più sufficiente per evitare qualsiasi forma di danno e, molto spesso, nemmeno utilizzare un dash nel momento giusto. Ogni demone che ci si para di fronte nella vana speranza di rallentarci è una legittima minaccia, ma tutti possono essere battuti più facilmente utilizzando metodi ben precisi. Ancora una volta tornano le spettacolari Glory Kills, le cruente uccisioni fatte su nemici storditi o indeboliti, rese ancora più impressionanti dall'aggiunta di una lama retrattile sul braccio destro e dalla motosega, che ci permette di ottenere munizioni dai nemici uccisi. A entrare di prepotenza tra gli strumenti del mestiere è anche il cannone da spalla in grado di mettere fuoco ai nemici di fronte a noi, dandoci un modo di recuperare armatura nel tempo durante gli scontri aggiungendo così un altro elemento strategico in quello che non pareva altro che uno sparatutto con cui spegnere il cervello facendo a pezzi i nemici. Ma la risorsa migliore, ancora più di

L'AUDACE SISTEMA DI COMBATTIMENTO NON SI METTE ALCUNO SCRUPOLO A INSEGNARE CON LE CATTIVE LE SUE LEZIONI AI GIOCATORI

Sviluppatore / Publisher
id Software / Bethesda Softworks
Prezzo
€ 59,99 Edizione normale
€ 89,99 Deluxe Edition
Localizzazione Completa
Multiplayer
Competitivo e Co-op Online
PEGI 18+
Configurazione di prova
Ryzen 5 1600, 8GB RAM, Nvidia GTX 960ti, HDD
Com'è, come gira
Doom Eternal è semplicemente una gioia per gli occhi. Non solo il livello di qualità è incredibilmente elevato, anche per un gioco del 2020, ma reso e, nonostante i grandi requisiti minimi richiesti, a girare in maniera davvero fluida su un pc di fascia media.

NON PASSA MOLTO TEMPO PRIMA DI SCOPRIRE CHE MUOVERSI INCESSANTEMENTE NON È PIÙ SUFFICIENTE PER EVITARE QUALSIASI FORMA DI DANNO

Le sfide aggiuntive davvero non mancano. Alcune offrono davvero ricompense... devastanti!

Come luogo di villeggiatura l'inferno non è proprio il massimo... Pessima compagnia.

granate congelanti e raggi laser, è in realtà proprio la nostra materia grigia: non soltanto per apprezzarne a pieno la cruenta sinfonia ma anche solo per giocare a Doom Eternal, è assolutamente indispensabile conoscere le note, seguire gli spartiti e saper suonare in maniera impeccabile gli strumenti. Solo ai più abili musicisti è data la possibilità di farsi strada al centro del palco per dare di matto con assoli fuori da ogni riga. Il nuovo rampollo di id è un gioco che non ha paura di punirti se sbagli un accordo o se suoni fuori tempo e il suo audace sistema di combattimento non si mette alcuno scrupolo a insegnare con le cattive le sue lezioni ai giocatori. Le note da suonare sono gli Araconmente, Arch-Vile, i cacodemoni o le anime erranti che si susseguono sul nostro schermo di cui dobbiamo seguire inevitabilmente il ritmo serrato distruggendone i punti deboli. Si tratta di un continuo priorizzare tutte quelle potenti abilità nemiche in grado di decimarci se ignorate, incentivati dal fantastico sistema di distruzione dei demoni, che mostra in maniera deliziosamente feroce il danno inferto ai nostri nemici. Doom Eternal è un continuo riflettere sul da farsi tenendo sempre a mente le risorse di cui si dispone, un adrenalinico puzzle game stracolmo di budella e ossa rotte dove ogni singolo istante è passato non solo a migliorare la propria mira o evasività ma allo seguire gli utilissimi indizi visivi e sonori lasciati dagli sviluppatori. In breve ci si accorge di venire letteralmente indirizzati verso uno stile di gioco gratificante e coinvolgente, nonché sorprendentemente intrigante da padroneggiare. Una prova tangibile della profondità del sistema di combattimento è il fatto che, dopo aver concluso la storia, ero subito pronto a prendere in mano il fucile e suonarle di santa ragione a qualche demone al massimo livello di difficoltà, ignorando bellamente la pressante esigenza di scrivere questa recensione in tempi ragionevoli. Per di più, nonostante durante le circa 12 ore di gioco che mi hanno portato ai titoli di coda non abbia mai potuto "apprezzare" la schermata di Game Over a livello di difficoltà intermedio, il mio animo temprato da giochi come Dark Souls non si è mai sentito cullato o viziato. Ora ad aspettarmi non ci sono solo i livelli Master e il livello di difficoltà Ultra Incubo (una sfida dalla quale è davvero difficile tirarsi indietro): Doom Eternal dispone anche di un vero e proprio multiplayer al quale, sfortunatamente, avremo accesso solo al lancio. Questa piccola incertezza è l'unico motivo per cui non ci sentiamo ancora di dare al più infernale sparatutto di sempre un punteggio ancor più divino.

Che pace... Quasi non sembra sia arrivata l'apocalisse.

PRO
- Una sfida più dura e muscolare di sempre
- Un gameplay in grado di farti sentire un vero ammazza demoni
- Tantissimo da scoprire e provare
- Una grafica davvero da urlo

CONTRO
- Nonostante le mie aspettative Fuffi di Animal Crossing non è un personaggio giocante
- Al momento di scrivere non abbiamo potuto provare il multi

VOTO [94]

REVIEW

LO TROVI SU

TGM PLATINUM AWARD

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

IL VOLERE DEI FUOCHI FATUI

Può una creatura che non ha mai conosciuto la luce sfuggire davvero all'oscurità? È questa la domanda ch si pone l'ultima, magnifica fatica di Moon Studios

di Daniel[illegible]

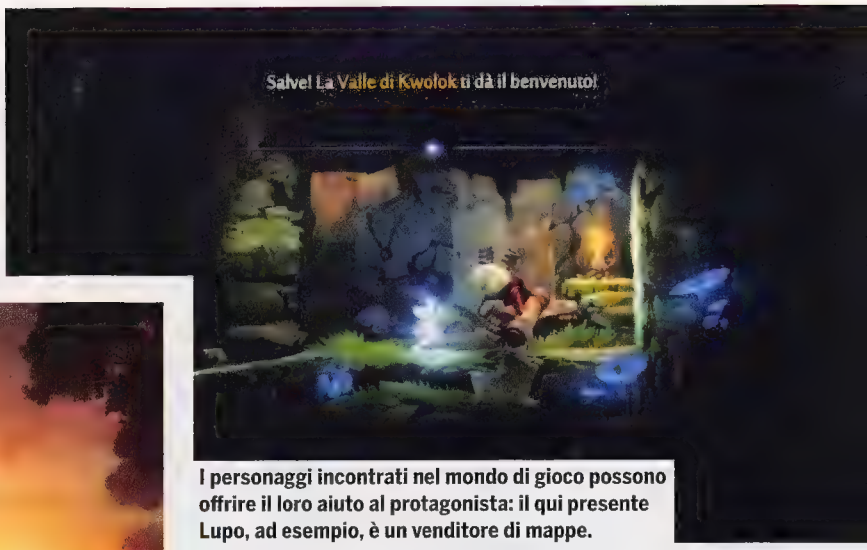
Ori ha gli occhi lucidi e provo a trattenere a stento le lacrime, ma una riesce a scendere, rigandomi il viso mentre assisto silenziosamente ai titoli di coda della meravigliosa favola composta dalle sapienti mani di Moon Studios. Era già successo cinque anni fa, quando l'adorabile Ori and the Blind Forest si insinuò nel mio cuore, se quella pubblicata un lustro addietro su PC e Xbox One fu una vera e propria sorpresa, l'opera arrivata ora sulle medesime piattaforme è non soltanto una conferma delle abilità dello studio di sviluppo, ma anche un testamento al fatto che un sequel non deve per forza stravolgere una formula già di per sé vincente per raggiungere lo status di vero e proprio capolavoro. Sì, avete letto bene: Ori and the Will of the Wisps è – di fatto e senza mezzi termini – un capolavoro. Un diamante capace di brillare di luce propria, tagliato di fino, levigato con sapienza e maestria. Si è fatto attendere, è stato rinviato, ma alla fine ne è

[illegible] con il suo stile grafico particolare [illegible] dettagli, vi rapirà il cuore [illegible] per poi restituirvelo a poco a poco, riempiendolo di luce e di speranza. E piangerete. Tanto. Vi sforzerete di trattenere le lacrime, ci ho provato più volte anch'io ma sapete già com'è andata a finire; sono sicuro che anche a voi accadrà lo stesso. Magari proprio quando le composizioni di Gareth Coker sfrutteranno il più subdolo dei trucchetti: un assolo di archi per sottolineare uno dei tanti momenti drammatici che caratterizzano il videogioco di Moon Studios, colpendo duro, come un pugno nello stomaco incassato all'improvviso.

IL CUSTODE DELLA LUCE

Una breve introduzione ci porta nuovamente nella

VI RAPIRÀ IL CUORE CON UNA STORIA STRUGGENTE PER POI RESTITUIRVELO A POCO A POCO, RIEMPIENDOLO DI LUCE E DI SPERANZA



I personaggi incontrati nel mondo di gioco possono offrire il loro aiuto al protagonista: il qui presente Lupo, ad esempio, è un venditore di mappe.

L'avventura inizia in un luogo familiare a chi ha giocato il primo episodio.

foresta di Nibel: qui facciamo la conoscenza di Ku, la figlia del gigantesco gufo Kuro, l'antagonista principale del precedente capitolo della serie. Ku viene adottata dall'insolita famiglia composta da Ori, Naru e Gumo. Le viene insegnato a vivere sotto le accoglienti fronde dell'Albero dello Spirito, ora tornato a custodire l'intera foresta e a benedire le creature che vi dimorano con la sua luce. Eppure Ku è purtroppo nata con una malformazione all'ala destra che le impedisce di spiccare il volo. Sempre pronto ad aiutare chi è in difficoltà, Ori chiede a Gumo di utilizzare una delle grandi piume di Kuro per permettere a Ku di librarsi nel cielo ed essere così davvero felice. Risolto rapidamente il problema, Ku riesce finalmente a volare e, portando in groppa Ori, sfreccia beata nel firmamento riunendosi agli altri volatili. Peccato che il momento felice non sia destinato a durare a lungo, giacché i due vengono colti alla sprovvista da una tempesta improvvisa. Il forte vento di burrasca provoca il distacco della soluzione improvvisata dall'ala di Ku, facendo precipitare la coppia al suolo. Durante la caduta i due si separano: Ori si risveglia in una terra sconosciuta, da solo. Temendo il peggio per la pennuta amica parte immediatamente alla sua ricerca, ed è qui che parte la nostra avventura. Lo scopo del gioco, perlomeno nelle fasi iniziali, è quello di ricongiungersi con la compagna di viaggio, sperduta chissà dove, sola e indifesa nelle lande di Niwen, un continente del tutto ignoto e dimenticato dalla luce. Ben presto si scopre che il salice custode della luce di Niwen sembra vicino alla morte, e per questo la stessa luce che dona la vita a tutto il continente si è divisa in cinque fuochi fatui, nell'attesa che si faccia avanti un eroe intrepido in grado di riunire i frammenti luminosi e ristabilire l'equilibrio. Ori si ritrova così coinvolto in una duplice missione: non solo il salvataggio di Ku, ma anche il recupero dei fuochi fatui che porterà alla rinascita di una terra altrimenti condannata a un lento e inesorabile declino. Ovviamente per portare a termine il primo obiettivo non è possibile ignorare il secondo, perciò lo spirito della foresta di Nibel parte immediatamente all'avventura, pronto a imbracciare la luce e scongiurare una volta per tutte che la natura intrappolata in un lungo autunno non riesca più a risvegliarsi dal letargo.

IL FARO DELLA SPERANZA

È così che in Ori and the Will of the Wisps il protagonista abbandona le vesti dell'eroe per caso che hanno caratterizzato la precedente incarnazione della serie, per rivestire il ruolo di guardiano della luce a tutto tondo. Una metamorfosi che ha luogo in maniera piuttosto rapida e vede il piccolo spirito della foresta impugnare per la prima volta delle armi per farsi largo tra le molte insidie di Niwen. La prima

ORI ABBANDONA LE VESTI DELL'EROE PER CASO CHE HANNO CARATTERIZZATO LA PRECEDENTE INCARNAZIONE DELLA SERIE

Ori acquisisce nuove abilità assorbendo la luce di questi alberi.

Il rospo Kwolok è una figura centrale nella narrazione: un guardiano benevolo che aiuterà volentieri il piccolo spirito della foresta.

differenza che si nota rispetto al diretto predecessore è quindi una maggiore enfasi sugli scontri, che ora possono giovare di un sistema di combattimento sicuramente semplice, ma sufficientemente sfaccettato. Le lame di luce di Ori danno vita a attacchi differenti in base alla direzione in cui si sta spingendo l'analogico sinistro, andando a creare delle vere e proprie coreografie fatte di affondi, montanti e fendenti. Man mano che l'avventura procede, poi, il piccolo eroe ha la possibilità di acquisire altre armi e capacità offensive; basti pensare che presto sarà in grado di sferrare attacchi a distanza sfruttando un arco luminoso, o combattere con una mazza scambiando l'agilità della lama in favore di una maggiore potenza di attacco. Come ogni buon metroidvania che si rispetti, tali abilità vanno sfruttate anche per muoversi all'interno dei livelli aprendo percorsi altrimenti inaccessibili. Per esempio, l'arco va adoperato per attivare interruttori lontani, la mazza per abbattere muri e strutture instabili, le bombe di luce possono essere impiegate come supporto su cui scattare a mezz'aria, il rampino va usato per aggrapparsi alle superfici apposite, e via discorrendo. La progressione del personaggio viaggia dunque su due binari paralleli: virtualmente ogni abilità di combattimento può (e il più delle volte deve) essere utilizzata nelle sessioni esplorative. In questo senso, l'esplorazione si presenta in maniera molto più articolata rispetto al passato. La mappa è di gran lunga più vasta, piena zeppa di segreti da scoprire, nonché pregna di attività secondarie che forniscono bonus a Ori. Ci sono le sfide di velocità, in cui occorre affrontare un percorso prestabilito entro il tempo fissato dagli sviluppatori per ottenere esperienza extra; delle vere e proprie arene in cui affrontare una serie di orde di nemici per acquisire potenziamenti; per non parlare delle missioni che ci vengono affidate dagli abitanti di Niwen. Sì perché, sebbene l'incedere del declino sia inesorabile, il continente è un luogo vivo, dimora delle creature più disparate che provano ad andare avanti nonostante la spada di Damocle che pende sulle loro teste. Anzi, l'aiuto di Ori diventa importantissimo nel cercare di ristabilire la normalità in vista di tempi migliori. È per questo che aiutare gli abitanti di Niwen permette di creare un luogo sicuro nella radura, all'ombra di un vecchio mulino, un santuario che possa accogliere le creature in cerca di riparo dopo la caduta della luce e dagli assalti di Stridula, l'antagonista di Ori and the Will of the Wisps.

FUGA VERSO IL PASSATO

Una creatura nata dall'oscurità che non ha mai conosciuto la luce, e verso cui man mano che si pro-

L'AIUTO DI ORI DIVENTA IMPORTANTISSIMO NEL CERCARE DI RISTABILIRE LA NORMALITÀ IN VISTA DI TEMPI MIGLIORI

Sviluppatore / Publisher Moon Studios / Xbox Game Studios
Prezzo € 20,00
Localizzazione Completa
Multiplayer Assente

PEGI 7+
Configurazione di prova Ryzen 5 3600X, 16 GB RAM, GeForce RTX 2070 Super, SSD

Com'è, come gira L'ultima fatica di Moon Studios gira alla perfezione sulla configurazione impiegata per la recensione sig.ne EuroOn che in 4K in particolare dopo la pubblicazione della patch play che non è [illegible]

STRIDULA APPARE FIN DA SUBITO COME UNA VITTIMA DELLE CIRCOSTANZE, CHE TUTTAVIA VA COMBATTUTA PER EVITARE IL DILAGARE DELLA CONTAMINAZIONE

Potevamo farci mancare il minacciosissimo ragno gigante? Ovviamente no.

Tra le novità di questo sequel spicca l'abilità di scavo, che permette di attraversare rapidamente le superfici sabbiose.

cede con l'avventura diventerà molto difficile non provare almeno un po' di empatia. Stridula appare fin da subito come una vittima delle circostanze, che tuttavia va combattuta per evitare l'espansione della contaminazione dovuta al declino della luce. Proprio grazie a questo personaggio, la narrazione di Ori and the Will of the Wisps assume una connotazione molto più greve rispetto alla trama del primo capitolo. Le tinte fosche dell'intreccio si ripercuotono anche nella direzione artistica intrapresa da Moon Studios nella caratterizzazione di Niwen: al di là della radura in cui è presente l'ultimo villaggio, il continente si estende verso terre desertiche quasi del tutto prive di vita, fino alle vette innevate e malinconiche dove il tempo stesso sembra essersi congelato, passando per le profondità sotterranee in cui la luce è stata bandita. In ognuna di queste zone viene messa in risalto l'altra grande novità di questo sequel: gli scontri con i boss. Se nel diretto predecessore queste assumevano la forma di sezioni di fuga, adesso vengono integrate all'interno di vere e proprie boss fight multi-stadio. Ori si ritrova a combattere dei mostri ben più coriacei e letali rispetto agli altri presenti nel gioco, dovendo fargli fronte sfruttando non solo le nuove capacità marziali, ma anche le sue rinnovate abilità atletiche. Questi combattimenti rappresentano una delle sezioni più riuscite di tutto il gioco, nonché più toste. A tal proposito, la difficoltà generale è di gran lunga più elevata rispetto al primo episodio. Nulla di insormontabile, intendiamoci, anche perché la curva di difficoltà assume una crescita graduale e il gameplay si prende tutto il tempo necessario per introdurre a dovere ogni singola meccanica, a partire da quelle riprese dal predecessore fino alle feature introdotte in occasione del sequel. In linea di massima, si ha l'impressione che ogni fallimento dipenda esclusivamente dalle capacità del giocatore, a fronte di una struttura di gioco che non risulta mai ingiusta. Anzi, ogni dente degli ingranaggi è stato limato affinché funzioni alla perfezione all'interno di quel grande marchingegno che risponde al nome di Ori and the Will of the Wisps, un'opera di altissima caratura che migliora ed espande il già notevole lavoro svolto da Moon Studios cinque anni fa, e che va così a occupare il posto che si merita all'interno del pantheon dei metroidvania, accanto ai mostri sacri che hanno fatto la storia del relativo genere di appartenenza.

Quando sono colorate di blu, Ori può aggrapparsi alle superfici senza correre il rischio di cadere.

PRO

- + [illegible]
- + [illegible]
- + [illegible]

CONTRO

- − [illegible]

VOTO [98]

ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 4

LA PIÙ GRANDE RISSA FRA PIRATI

Se lo stress vi opprime e sognate esotiche avventure tra onde e rissosi pirati, One Piece: Pirate Warriors 4 potrebbe rappresentare un'ideale valvola di sfogo.

TGM BRONZE AWARD

Danilo "Dan Hero" Dellafrana

Fatevelo dire dai giapponesi, che nella ripetitività della vita quotidiana hanno trovato una benvenuta fonte di escapismo nei gargantueschi pestaggi della serie Musou. Apprezzatissimi da loro quanto spesso trattati con sufficienza da parte di una buona fetta di videogiocatori occidentali, i giochi di Omega Force sono il modo giusto per sfogare un po' di tensione ai danni di eserciti composti da migliaia di nemici pronti ad essere obliterati da attacchi fuori di testa. Se alla formula originale debuttata secoli fa su PS2 aggiungiamo una prestigiosa serie di licenze, la ricetta per il successo è praticamente servita.

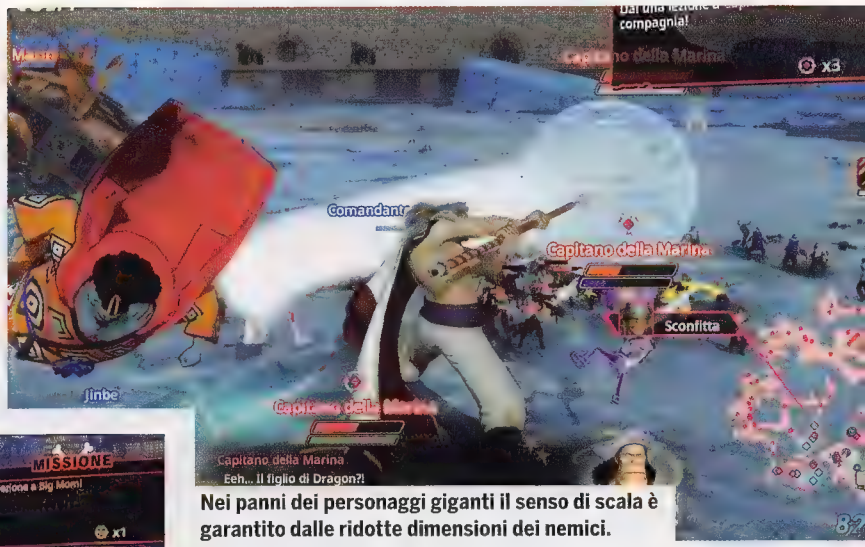
LE 108 PASSIONI DEMONIACHE DELLA FENICE

One Piece Pirate Warriors 4 è il miglior Musou in circolazione, una frase che potrebbe farvi lanciare soldi contro lo schermo quanto convincervi a chiudere qui la recensione e passare ad altro, qualora apparteniate al gruppo di denigratori di cui sopra. Qualunque sia la vostra posizione, è importante sottolineare la cura profusa da Omega Force per elevare all'ennesima potenza i punti di forza della sua storica serie, donando nel contempo ai fan di Eiichiro Oda un gioco capace di raccontare le gesta dei loro beniamini esaltandone i tratti più batta-

LANCIARE CENTINAIA DI NEMICI CONTRO UN EDIFICIO SOLO PER VEDERLO CROLLARE DONA UN NUOVO SIGNIFICATO AL TERMINE DISTRUZIONE

glieri. In altre parole, One Piece Pirate Warriors 4 è letteralmente esplosivo, con intere porzioni delle mappe pronte a cadere a pezzi sotto i colpi dei suoi eccentrici protagonisti. Creare combinazioni gigantesche e lanciare centinaia (e qui gli estimatori dei Musou sanno bene che non si tratta di un semplice modo di dire) di nemici contro un edificio solo per vederlo crollare in un cumulo di macerie dona un nuovo significato al termine distruzione, il tutto mentre attorno il caos domina incontrastato sulle note di una sinfonia di morte scandita dalle più potenti tecniche partorite dalla mente di Oda. Dietro le quinte il motore di gioco fa gli straordinari, comportandosi veramente bene; lungi da me "rubare il lavoro" al box apposito che troverete in fondo alla recensione, ma è davvero una gioia constatare che lo spettacolo visivo non si limita alla carneficina, donando carattere e riconoscibilità alle mappe. Queste sono più complesse del solito, ricche graficamente e rese più credibili da dislivelli e numerosi piani laddove le esigenze di sceneggiatura lo richiedano, vedi la Torre della Giustizia di Enies Lobby. Sono presenti occasionalmente muri invisibili che spezzano un po' la magia, ma va ricordato che l'enfasi dell'azione resta pur sempre rivolta al pestaggio. Considerata la forza bruta dei personaggi tirati in ballo, non è raro che la topografia delle mappe venga ulteriormente modificata durante il corso delle missioni, sconquassata dalla potenza di pesi massimi come gli ammiragli della Marina. Con oltre quaranta personaggi giocabili, One Piece Pirate Warriors 4 si presenta come una vera e propria enciclopedia in salsa picchiaduro delle avventure di Rufy e soci, impreziosita da un sistema di combattimento rivisto e corretto che non mancherà di incuriosire anche chi crede di conoscere a menadito i Musou. È tutto estremamente più dinamico e interessante grazie all'introduzione dei combattimenti aerei: il pulsante del salto può infatti interrompere in qualunque momento una combo per proiettare i nemici coinvolti per

Il gioco inizia col botto, mettendoci contro alla colossale alleanza tra Big Mom e Kaido.



Nei panni dei personaggi giganti il senso di scala è garantito dalle ridotte dimensioni dei nemici.

aria, pronti per essere bersagliati da una serie di attacchi in volo che mutano enormemente da un personaggio all'altro. La fluidità è garantita in questi frangenti dal nuovo indicatore della resistenza, che permette di compiere dannosi scatti con cui inseguire i nemici sbaragliati, innescando successivamente una nuova raffica di colpi: quando si prende la mano e si riesce miscelare per bene tutte le opzioni belliche con la dovuta competenza, il risultato è galvanizzante, con il contatore delle combo che raggiunge senza problemi numeri a quattro cifre! E non è mica finita qui: i guerrieri sono suddivisi in quattro categorie (potenti, veloci, tecnici e aerei) che differiscono per specifiche abilità, gestione dell'indicatore della resistenza e una serie di vantaggi attivabili scatenando la cosiddetta Esplosione alla massima potenza. Fa parte del set di quattro tecniche speciali da portare in battaglia, liberamente configurabile tra una missione e l'altra

PER CHI AMA IL GENERE, SI TRATTA DEL MIGLIOR MUSOU IN CIRCOLAZIONE

Mappe migliori significano anche un più convincente senso di verticalità rispetto al passato.

Qui mi sa che ho esagerato, e il motore regge alla grande.

pescando da un ricco catalogo di colpi e trasformazioni che risulteranno immediatamente familiari dai fan di One Piece; lo sviluppo dei personaggi – già che siamo in ballo – procede attraverso una sorta di sferografia dove i nodi sono sostituiti da isole collegate tra di loro, "raggiungibili" spendendo berry e particolari medaglie da ottenere soddisfacendo determinate condizioni.

UNA FORZA CAPACE DI DISTRUGGERE IL MONDO

Stiamo parlando delle Mappe della Crescita, suddivise in due tipi: la prima, generale, offre bonus comuni all'intero roster, mentre le seconde (meglio usare il plurale...) sono dedicate ai singoli energumeni e permettono di espandere il repertorio di combo e acquisire nuove tecniche o vantaggi passivi. Capita che alcune abilità possano essere conquistate in determinati frangenti per motivi di regia, giacché la modalità storia (Diario narrativo) inizia dalla remota saga di Alabasta per arrivare alla recente Wano, concedendosi però il diritto di saltare alcuni archi narrativi come Skypiea oThriller Bark. Niente paura però, perché le saghe trattate dal gioco (per la cronaca Abasta, Enies Lobby, Dressrosa, Whole Cake Island e Wano) compiono un apprezzabile lavoro nel condensare in oltre trenta missioni i momenti più importanti della serie come il salvataggio di Ace o la disperata fuga dall'arcipelago di Sabaody, supportando il tutto con un buon numero di intermezzi animati realizzati molto bene che sapranno presentare a fan e profani i momenti più memorabili partoriti dalla vulcanica mente di Oda grazie a un ottimo uso di doppiaggio e musica, quest'ultima a mio parere più riuscita rispetto

Tra una missione e l'altra la storia viene portata avanti senza creare scomodi "buchi".

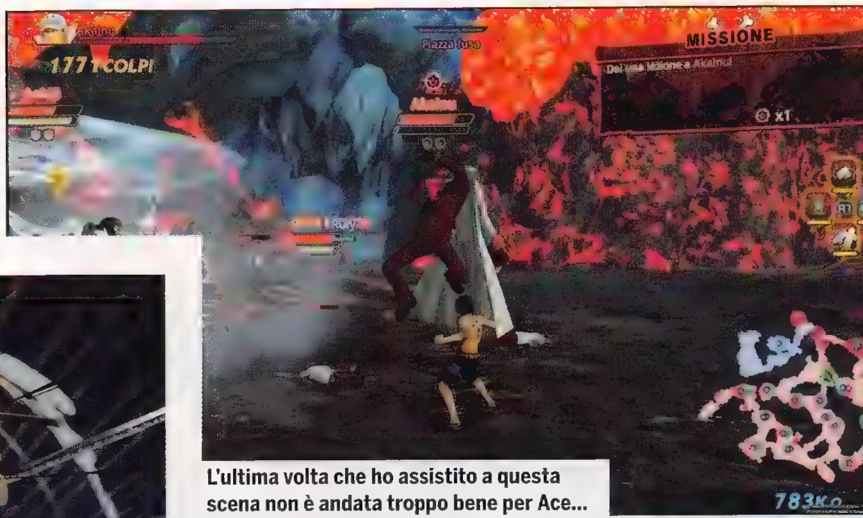
GLI AMANTI DEL MATERIALE PRIMIGENIO AVRANNO IL LORO BEL DA FARE, BEN OLTRE LA NARRAZIONE PRINCIPALE

Sviluppatore / Publisher Omega Team / Bandai Namco
Prezzo € 69,99
Localizzazione Testi
Multiplayer Online

PEGI 12+
Configurazione di prova Intel i7, 16 GB RAM, Nvidia, Geforce GTX 1070, SSD

Com'è, come gira Nessun problema sulla configurazione in firma al massimo del dettaglio. Anzi, la versione PC è nettamente quella dove il gioco di Omega da il suo meglio, con alti livelli di frame rate nonostante centinaia di nemici e strutture che crollano sotto i colpi dei combattenti.

QUANDO SI PRENDE LA MANO IL CONTATORE DELLE COMBO RAGGIUNGE NUMERI A QUATTRO CIFRE!



L'ultima volta che ho assistito a questa scena non è andata troppo bene per Ace...

La conclusione dei combattimenti più importanti viene accompagnata da esaltanti sequenze animate.

all'anonima abbuffata di j-pop ascoltata nel precedente Pirate Warriors 3. Le restanti modalità sono prevedibili per i veterani dei Musou: il Diario libero permette di rivivere i livelli completati utilizzando qualunque personaggio sbloccato, mentre il Diario del tesoro offre una miriade di scenari di fantasia nuovi di zecca suddivisi in tre rotte, che corrispondono ad altrettanti livelli di difficoltà. Ecco, parliamo anche di questa: One Piece Pirate Warriors 4 resta fedele alla sua filosofia, proponendo migliaia di nemici pronti a ricevere sul muso la furia dei vostri colpi senza opporre chissà quale resistenza. Non c'è nulla di male, visto che (neanche troppo velatamente) lo scopo dell'esperienza è far sentire il giocatore un'inarrestabile macchina di morte. La musica, però, cambia con i boss, che ora sono protetti da robuste difese destinate ad assorbire buona parte del danno inflitto e vanno fiaccate prima di iniziare a fargli seriamente del male. La situazione è portata all'estremo con i nuovi personaggi giganti, che dall'alto della loro titanica mole non si accorgono neppure della presenza di una zanzara pirata; per iniziare anche solo a impensierirli è imperativo attaccarli mentre sono impegnati a sferrare i loro colpi, sfruttando lo slancio offerto dall'indicatore della resistenza per schivare e contrattaccare.

VERSO LA ROTTA MAGGIORE

La cosa bella è che tali colossi figurano anche nella rosa dei lottatori selezionabili: il primo che impersonerete durante la storia è nientepopodimeno che Edward Newgate, e vi garantisco che falciare interi eserciti ad ogni colpo della sua naginata restituisce la tangibile sensazione di essere al comando dell'uomo più forte del mondo. Al netto di quanto detto finora, il mio consiglio è quello di partire immediatamente con il livello di difficoltà più ripido tra quelli inizialmente proposti, visto che la mole di opzioni a disposizione rischia di trasformare i giocatori esperti in sterminatori inarrestabili, banalizzando eccessivamente gli scontri. Massimizzando la sfida dall'inizio proverete dunque un piacevole brivido durante le battaglie con i nemici più illustri del manga, il tutto naturalmente prima che l'inevitabile accumulo di livelli e abilità apra la strada al mero button mashing. Con 43 personaggi da sbloccare e potenziare a fondo, gli amanti del materiale originale avranno il loro bel da fare ben oltre le quindici ore circa necessarie per completare la sola narrazione principale, garantendo una longevità stellare all'avventura. In fondo, anche questo fa parte del fascino dei Musou.

Potenziate i personaggi volanti e assisterete a dimostrazioni di forza simili, con i boss che vengono spazzati come foglie al vento.

PRO
- + La formula di gioco dei Musou in gran spolvero
- + Presentazione audiovisiva solida
- + Mole di contenuti massiccia

CONTRO
- − Se non amate i Musou [illegible] simpatici
- − Caricamenti un filo lunghi

VOTO [80]

ONE PUNCH MAN
A HERO NOBODY KNOWS

LEGGENDA IN FAN-SERVICE

Fan della pelata di Saitama, nonitevi: il picchiaduro open world basato sull'omonimo anime potrebbe fare al caso vostro, ma solo con i diversi appunti emersi tra un supercazzotto e l'altro. Scommettiamo?

di Alessandro "Paul Petta" Alosi

Mi avvicino sempre con un pizzico di diffidenza ai titoli che sono ufficialmente ispirati a manga, anime e film di vario genere, lo confesso. Il motivo è presto detto: oltre al giudizio sul gioco in sé, si aggiunge all'addizione anche il severo e spesso impari confronto tra le sensazioni che un'opera e la sua trasposizione hanno saputo regalarmi. Lo so, i pregiudizi sono il male, ma scrollarsi di dosso le scottature del passato non è sempre facile. Potrebbe invece rivelarsi più semplice scommettere su chi apprezzerà questo One Punch Man A Hero Nobody Knows. Se dovessi piazzare una puntata sulle tipologie di videogiocatori che apprezzeranno o no il titolo Bandai Namco, scommetterei gran parte dei miei pochi soldi sull'1, qualche spicciolo sulla X ma nulla sul 2, e ora vi spiego perché.

TUTTI GLI ELEMENTI RICORDANO CIÒ CUI TITOLI COME ONE PIECE BURNING BLOOD, JUMP FORCE O ANCHE DRAGON BALL XENOVERSE CI HANNO ABITUATO

SUPEREROI CONTRO LE FORZE DEL MALE

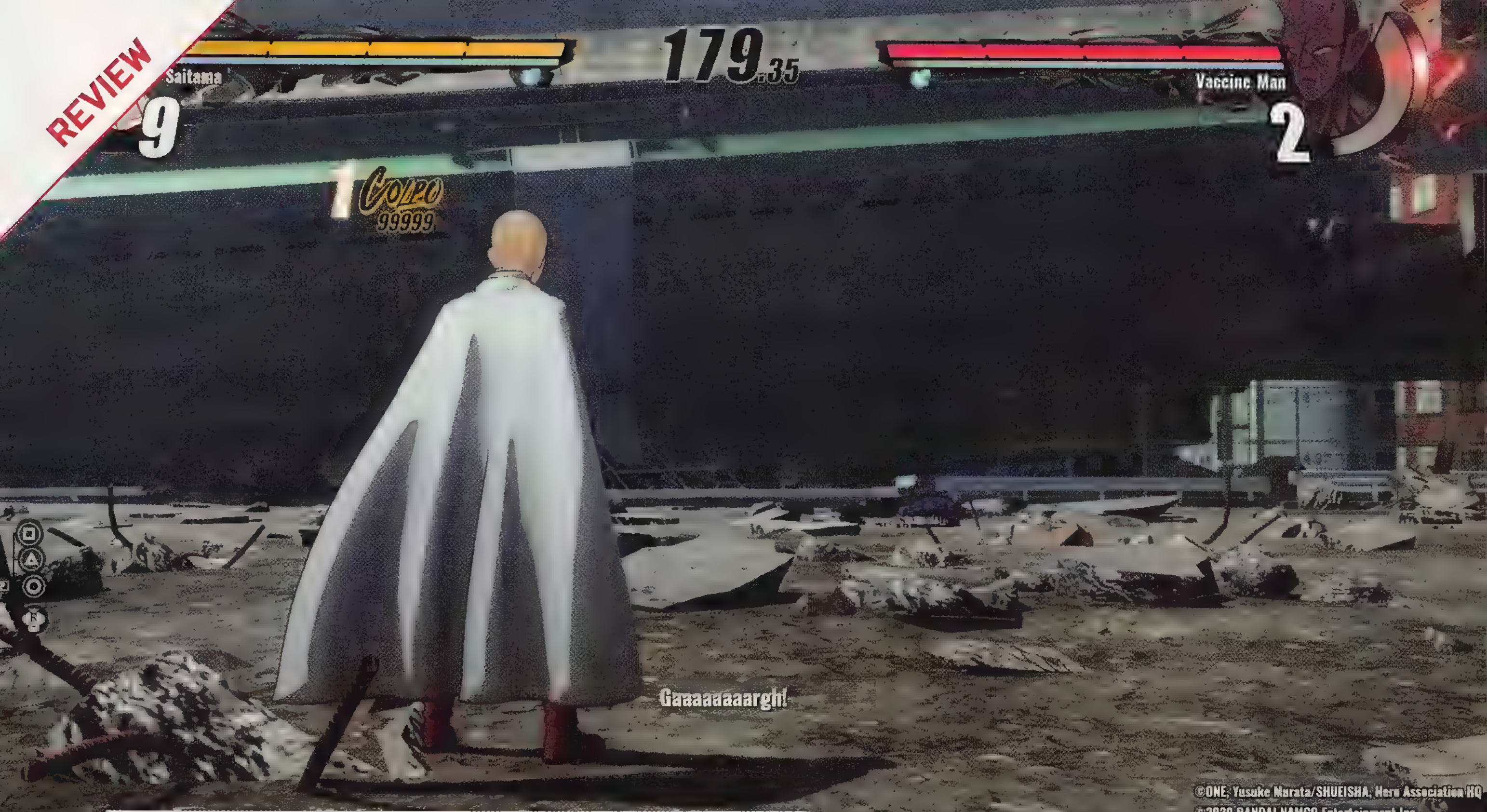
La puntata più sicura è il segno 1, cioè la vittoria di chi gioca in casa, perché riguarda i fan del manga scritto da ONE e illustrato da Yusuke Murata. Presumo che gli appassionati di One Punch Man si sollazzeranno indossando i panni di un apprendista eroe che, dopo essere stato salvato da Saitama, è determinato a raggiungere il grado massimo assegnato dall'Associazione Eroi, approfittandone per ottenere ricompense sempre migliori durante il completamento della storia a suon di combattimenti 3 VS 3 in arene 3D. Com'è facile intuire, questo non è un picchiaduro 1 VS 1 vecchia scuola, à la Street Fighter per intenderci. L'impostazione action-open world c'è e si avverte quando ci si ritrova a girovagare per la mappa accettando le missioni principali assegnate dal Quartier Generale dell'Associazione o i compiti secondari parlando con i vari NPC sparsi in città, esplorabile abbastanza liberamente e divisa in quartieri inizialmente inaccessibili (possono essere sbloccati successivamente). In città inoltre è possibile incontrare e interagire con gli altri giocatori, i quali appariranno dopo aver sbloccato le funzionalità online. Completare le missioni del QG aumenta i valori di Valutazione Eroe e Contributo alla società, mentre le richieste dei cittadini e gli incarichi delle filiali forniscono solo Contributo. L'obiettivo è completarne il

La schermata in cui è possibile investire i punti ottenuti avanzando di livello.

UN ACTION OPEN WORLD CON COMBATTIMENTI 3 VS 3 E UNA SPRUZZATA DI GDR SENZA INFAMIA E SENZA LODE, CHE PERÒ SAPRÀ DIVERTIRE I FAN DI SAITAMA

più possibile per diventare più forti e aumentare la stima dell'Associazione nei nostri confronti, facendo sì che il QG decida di affidarci missioni più difficili. Lo stesso spazio è anche l'hub principale da cui lanciarsi negli scontri online classificati tra avatar (con eventi casuali e due eroi random che si uniranno alla lotta) o tra squadre (si possono scegliere tre personaggi disponibili fin dall'inizio del match e zero eventi). Nelle prime fasi di gioco è possibile crearsi un proprio super eroico alter ego da zero grazie all'editor e personalizzarne l'aspetto con le numerose e bizzarre opzioni estetiche. Via via otterremo oggetti cosmetici e valuta per acquistarne altri nei negozi, mentre la (buona) progressione del nostro eroe viaggerà su due binari paralleli. Uno è il canonico progresso legato all'esperienza accumulata che, a ogni nuovo livello, ci darà dei punti capacità da investire in Forza, Colpo Mortale, PS (salute), Fascino e Tecnica, mentre l'altro è legato allo stile utilizzato dal nostro lottatore e permette di accedere ad ulteriori abilità specifiche del ramo. I Colpi Mortali sono ottenibili completando le missioni dei supereroi alleati e potremo apprenderli e impostarli a nostro piacimento assegnandogli il corrispettivo tasto sul pad. Se le cariche d'energia necessarie per usare queste mosse si possono accumulare durante i combattimenti, gli slot per incrementarne il numero a nostra disposizione arriveranno con l'aumentare delle capacità del nostro avatar. Il discorso degli alleati è una delle idee più interessanti perché, durante i combattimenti, capiterà spesso che altri prodi vengano in nostro soccorso e, quindi, che da un combattente solo si passi ad alternarne tre diversi. Il timer accanto ogni ritratto mostra quanto tempo manca all'arrivo della cavalleria, perciò resistere fino a quel momento è importante, diventando addirittura fondamentale quando l'eroe in arrivo è Saitama. Per ovviare alla sua ineguagliabile potenza, grazie alla quale è capace di non subire danni e battere un nemico con un solo pugno, il calvo super eroe impiegherà 300 secondi per giungere sul campo di battaglia e sarà selezionabile solo come terzo personaggio; quest'escamotage ha permesso agli sviluppatori di inserire, nelle modalità online in cui è previsto il suo utilizzo, un personaggio tanto fondamentale ai fini della coerenza (è il protagonista del manga) quanto imbattibile. Un'altra feature intrigante è quella degli eventi random, che spaziano dall'apparizione di oggetti che forniscono potenziamenti ai combattenti

Come ci fa notare la breaking news, un evento casuale sta per colpire il campo di battaglia.



God-Saitama-mode in azione. Notare i danni causati con un solo colpo: 99999!

IN ASSENZA DI GRANDI PRETESE, PUÒ REGALARE DIVERSE ORE DI SCANZONATO INTRATTENIMENTO

fino a disastri naturali, come la pioggia di meteore che vanno evitati. Questa meccanica dona agli scontri un pizzico di imprevedibilità extra. Gli eroi famosi menzionati poco prima, invece, appaiono casualmente in città e forniscono delle missioni che permettono di aumentare la socialità con loro. Sono presenti al momento 27 eroi unici e, sbloccandoli durante la campagna da circa venti ore, potremo utilizzarli in modalità battaglia libera e negli scontri classificati a squadre, sfruttandone le caratteristiche nei combattimenti multiplayer.

SAITAMA CHI?

I fan dovrebbero quindi avere pane a sufficienza per i loro denti. E chi non lo è ma è disposto ad accettare qualche compromesso pur di svagarsi un po'? In questo caso viriamo sul segno X e sul pareggio tra aspettative e offerta. One Punch Man è un titolo action con tendenze open world e combattimenti di chiara matrice giapponese, lo si percepisce da ogni suo poro. Tutti gli elementi presenti ricordano ciò cui numerosi giochi sviluppati da Spike Chunsoft (One Piece Burning Blood e Jump Force, per esempio, ma anche Dragon Ball Xenoverse a livello concettuale) ci hanno abituato. Grazie alla leggerezza di cui abbonda, sfruttando l'arco narrativo della prima stagione della serie e in assenza di grandi pretese qualitative, il gioco può riuscire a regalare diverse ore di scanzonato intrattenimento in virtù del suo apprezzabile sistema di progressione. Tuttavia, mentre gli scontri possono contare sulle combinazioni tra attacchi normali, potenti, Colpi Mortali, proiezioni, schivate, la gestione della barra del vigore e l'uso delle abilità, il gameplay tende a mostrare il fianco perché fondamentalmente le attività riguardano lo svolgimento di missioni ripetitive, il combattimento, il miglioramento e la personalizzazione del proprio eroe. Le fasi open world non risultano particolarmente ispirate e stimolanti e il grinding tra quest monotone può smorzare gli entusiasmi più saldi ma, se non gli chiedete di stupirvi e siete soliti vedere il bicchiere mezzo pieno, allora la nuova fatica di Bandai Namco potrebbe dire la sua: non si tratta di un capolavoro, è chiaro, ma qualcosa di buono lo troverete in mezzo al fanservice. La faccenda cambia, invece, quando chi ci si approccia ignora chi sia Saitama ma sa benissimo su quali difetti non può proprio sorvolare. Nella nostra schedina immaginaria siamo arrivati al segno 2, la sconfitta della squadra di casa e, in questo caso, di One Punch Man. Se vi ritrovate nella descrizione di poco fa allora tra poco capirete perché, nel preambolo, ho detto

Sviluppatore / Publisher Spike Chunsoft / Bandai Namco
Prezzo € 49,99
Localizzazione Testi
Multiplayer Online

PEGI 12+
Configurazione di prova Intel i5-7400 3 GHz, 16 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 1050 Ti

Com'è, come gira
Le imprecisioni sono minori rispetto alle versioni console. Di contro, ho incontrato qualche problema nel remapping su mouse e tastiera (sistema di controllo comunque sconsigliato, considerato il tipo di gioco) e le opzioni grafiche sono [illegible] all'osso [illegible]

IL GAMEPLAY PUNTA SULLA QUANTITÀ PIUTTOSTO CHE SULLA QUALITÀ, PURTROPPO

Nel riquadro a sinistra si nota il timer che indica quanto manca all'arrivo della cavalleria.

NPC invisibile o un pop-up particolarmente tardivo?

che non scommetterò sul 2. Purtroppo la produzione Spike Chunsoft non è esente da spigolosità che finiscono per minare l'esperienza. Se tecnicamente su alcune criticità si può soprassedere, come i cali di fps in città, gli NPC e texture che appaiono in ritardo o uno stile grafico spoglio, sulle animazioni in particolare è più difficile sorvolare giacché non sono certo lo stato dell'arte. Se siete abituati a picchiaduro in cui ogni incontro è un'elegante e precisa danza di mosse e contromosse concatenate tra loro con tempismo perfetto, qui potreste percepire una certa legnosità delle movenze che mal si sposa con la fluida frenesia propria degli scontri corpo a corpo. Il discorso però non è solamente visivo perché la macchinosità dei corpi, dei colpi e dei movimenti influenza negativamente input e impatti e, di conseguenza, la fruizione dei combattimenti soprattutto con alcuni eroi; è un peccato perché, pur non trattandosi di un combat system esageratamente profondo, menar le mani può regalare qualche soddisfazione quando il cucuzzaro non inciampa su sé stesso. La trama e i dialoghi inoltre non lasciano basiti per l'originalità, ma quando vedi il tuo avversario prendere a sganassoni l'aria mentre sei a parecchi metri di distanza, o correre in cerchio mentre ricarichi l'energia, beh, allora sì che lo stupore ti assale. In definitiva, alcune trovate interessanti faticano a ripulire il gioco dall'alone di monotonia che lo pervade. Il gameplay finisce per stimolare il giocatore puntando sulla quantità piuttosto che sulla qualità dei contenuti, risultando però ripetitivo nelle fasi open world e ingessato durante gli scontri. Tra l'altro lo stile grafico generalmente povero non aiuta, donando agli ambienti una veste tendenzialmente scialba e priva di personalità. Meglio i modelli dei personaggi, ma di certo non spiccano per empatia (no, quando parlano non muovono la bocca). C'è da dire però che il protagonista effettivamente non è l'emblema dell'originalità e, forse, uno dei segreti del suo successo risiede proprio in quell'aspetto anonimo che appare in netto contrasto con i suoi poteri esagerati. E allora mettiamola così: fedele fino in fondo alla sua fonte d'ispirazione, One Punch Man: A Hero Nobody Knows rappresenta digitalmente anche questa peculiarità del suo protagonista, ecco. Ordunque, avete deciso quale puntata vi si addice? 1, X o 2?

Lo stile grafico dei pg è fedele all'anime.

PRO
- Editor più articolato del previsto
- Alcune idee sono interessanti, buona progressione

CONTRO
- Gameplay ripetitivo, generalmente poco ispirato
- Diverse imprecisioni tecniche
- Combat system appesantito da animazioni inevitabili

VOTO [70]

REVIEW

LO TROVI SU

HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

DICIASSETTE ANNI E (QUASI) NON SENTIRLI

TGM BRONZE AWARD

Master Chief ritorna su PC in grande spolvero con una versione riveduta, corretta e graficamente aggiornata del grande classico che ha dato il via alla saga di John-117.

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

Ci siamo. Dopo Halo: Reach, che ha aperto le danze sul finire dello scorso anno, adesso è arrivato il momento del capostipite della saga che ha cambiato per sempre il modo di intendere gli FPS su console, e che di riflesso ha avuto non poche ripercussioni anche sul mercato degli sparatutto su PC. Il titolo che ha dato il via a quella che sarebbe diventata la serie ammiraglia della Casa di Redmond ritorna dunque sui nostri computer, dopo quasi diciassette anni dalla pubblicazione della conversione da Xbox. Come già avvenuto nel caso di Reach, e come avverrà anche per tutti gli altri giochi che man mano andranno a comporre la Master Chief Collection, Halo: Combat Evolved Anniversary presenta esattamente gli stessi contenuti della versione originale, e dunque della remaster pubblicata qualche anno fa su Xbox One. Siamo quindi al cospetto dello stesso sparatutto in soggettiva in cui vestiamo i panni di John-117, supersoldato del programma Spartan al servizio del Comando Spaziale delle Nazioni Unite durante la guerra contro i Covenant.

UN ANELLO PER DOMARLI

È proprio contro quest'alleanza di specie aliene che bisognerà confrontarsi, lungo dodici livelli che alternano enormi spazi all'aperto a corridoi claustrofobici fra le rovine di una civiltà antichissima. L'innovazione del primo Halo risiede proprio qui, nell'aver proposto una simile varietà ambientale e d'azione su una console all'inizio degli anni Duemila. Non lasciatevi ingannare, però: la prima avventura di Master Chief non solo è godibilissima anche su PC, con mouse e tastiera, ma non ha risentito troppo dello scorrere del tempo. Certo, qualche soluzione dell'epoca risulta un po' stantia: basti pensare al fatto che alcuni livelli, soprattutto quelli al chiuso, non offrono chissà quanta varietà in termini di ambientazione e di struttura, caratteristiche dovute per lo più alle limitazioni tecniche della prima Xbox. Il pensiero in questo caso non può non andare al settimo scenario della campagna, "La Biblioteca", piuttosto bruttino – per usare un eufemismo – già quasi venti anni fa, figuriamoci adesso. Da questo punto di vista viene tuttavia in aiuto il rimaneggiamento del comparto grafico. Se nell'originale i corridoi erano pressoché identici, rivestiti di texture monocromatiche senza quasi alcun dettaglio, ora sono stati aggiunti molti più particolari. Ecco quindi che i ponti dell'astronave Pillar of Autumn da spogli si arricchiscono di pannelli elettronici, griglie metalliche, cavi e rifiniture; da parte loro, le strutture aliene vedono la presenza di effetti di luce, ologrammi e altri abbellimenti più o meno esotici. Il rifacimento ha poi coinvolto gli

> TORNARE TRA I CORRIDOI DI DAMNATION O NELLA GOLA DI BATTLE CREEK FA SEMPRE UN CERTO EFFETTO, E DI SICURO L'EFFETTO NOSTALGIA È GARANTITO

Sviluppatore / Publisher 343 Industries e Splash Damage / Xbox Game Studios
Prezzo € 9,99
Localizzazione Completa
Multiplayer Assente
PEGI 16+
Configurazione di prova Ryzen 5 3600X, 16 GB RAM, GeForce RTX 2070 Super, SSD
Com'è, come gira Con la configurazione di prova non ho riscontrato alcun problema degno di nota: il gioco gira perfettamente utilizzando l'impostazione massima di dettaglio anche in 4K.

BASTA PREMERE UN TASTO PER PASSARE IMMEDIATAMENTE DALLA GRAFICA REMASTERED A QUELLA DELLA PRIMA VERSIONE PER XBOX

Una partitina online su Damnation non la si nega a nessuno.

Appena approdati sull'Anello: quasi non sembra di essere su una struttura artificiale aliena.

ambienti all'aperto, ora con una vegetazione molto più florida, e ovviamente i modelli poligonali di alleati e nemici. I soldati e i Covenant cubettosi e tutti uguali dell'epoca lasciano il passo a modelli ben più all'avanguardia e vari, anch'essi – come avvenuto per i livelli – dotati di un gran numero di dettagli aggiuntivi. E il bello sapete qual è? Che il gioco originale è ancora lì: basta premere un tasto per passare immediatamente dalla grafica della remaster a quella della prima versione per Xbox. Il cambio è immediato, persino nelle situazioni più concitate, e non si perde nemmeno un frame nel passaggio da una soluzione all'altra.

COVENANT PER COLAZIONE

Sul versante delle opzioni grafiche, purtroppo anche in questo caso – come già avvenuto per Reach – le impostazioni modificabili scarseggiano. Ancora una volta possiamo optare per tre profili prestabiliti: modalità originale, performance a discapito della qualità visiva, oppure migliorie grafiche abilitate. Pure qui si possono modificare risoluzione (fino a 4K) e Field of View, oppure scegliere se abilitare o meno la sincronizzazione verticale. Bene invece lo sblocco del framerate che, al contrario di quanto visto in Halo: Reach, supporta fino a 144 fps senza andare a inficiare le animazioni. È stato fatto un ottimo lavoro anche sul versante sonoro, che ora può contare sulla soundtrack anch'essa remasterizzata e sul supporto agli impianti surround. Per quanto riguarda il comparto multiplayer, infine, non è da rilevare la benché minima variazione. La grafica è rimasta quella originale e cubettosa del 2001, e forse va bene così dal momento che un cambio dell'estetica e dei modelli avrebbe avuto per forza di cose un impatto sul bilanciamento dell'esperienza ludica. Certo è che almeno l'interfaccia avrebbe giovato di una piccola rinfrescata. Per il resto, i contenuti non sono cambiati: sono presenti le modalità classiche e le mappe che fecero la fortuna del gioco e del servizio Xbox Live. Tornare tra i corridoi di Damnation, ambientata all'interno di una struttura Covenant, o nella gola di Battle Creek fa sempre una certa impressione, e di sicuro l'effetto nostalgia è garantito. Senza considerare che ancora oggi il multigiocatore di Halo: Combat Evolved Anniversary rimane equilibrato e piacevolissimo da giocare, nonostante il peso degli anni un po' si senta.

Ovviamente ci sono anche gli scontri a bordo dei veicoli, vero e proprio marchio di fabbrica della serie.

PRO
- Halo è sempre Halo
- Remaster di primo livello
- Un gioco dall'indubbio valore storico

CONTRO
- Inevitabili [illegible]
- Il multiplayer [illegible]

VOTO [80]

BLACK MESA

LA PRIMA VOLTA DI FREEMAN

Grazie al remake Black Mesa e alla nuova veste cucita per Half Life dai sarti di Crowbar Collective, rimettersi la tuta è più confortevole che mai. Che dire? Mi sei mancato, Gordon. Sì, anche tu Nihilanth!

di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

TGM GOLD AWARD

Nel mondo dei videogiochi non è raro imbattersi in vicende straordinarie che, talvolta, assumono contorni fiabeschi. Spesso hanno anche un lieto fine: l'essere umano, romantica e bizzarra creatura, è capace davvero di qualsiasi impresa quando è mosso dalla vera passione. Questo Black Mesa, remake di Half Life sviluppato da un gruppo di fan dello storico capolavoro Valve, è una di quelle storie da raccontare ai nipotini nerd.

DATECI UN PIEDE DI PORCO E SOLLEVEREMO IL MONDO

Il progetto ha inizio nel 2005, quindi definire nuova la veste del gioco non è del tutto corretto. Un gruppo di appassionati del primo Half Life, dopo aver compreso cosa si poteva fare sfruttando la tecnologia Source grazie alla – deludente, da par loro – remastered Half Life Source del 2004, decise di provare a creare un remake per rendere appetibile il mito anche a distanza di anni. Col passare del tempo il progetto iniziale maturò, venne formato lo studio indipendente Crowbar Collective e, superando le difficoltà legate al passaggio dal settore amatoriale a quello del professionismo, arrivò infine la benedizione di Valve e un maggior supporto con l'ingresso di Black Mesa, nel 2015, su Steam in Accesso Anticipato. Da qui alla pubblicazione della versione 1.0 il passo è stato... beh, non esattamente brevissimo, visto che parliamo di marzo 2020. Ora, grazie all'impegno e alla determinazione di questi sviluppatori, chiunque può rivivere l'incidente nel laboratorio più famoso dell'universo digitale e, magari, cercare di uscirne vivo. Senza dubbio le impressioni sono positive, nonostante alcuni lievi bug e qualche ingenuità squisitamente tecnica. Tutti gli anni trascorsi sotto i ferri dei programmatori ci consegnano un titolo che mostra ancora, almeno in parte, i grezzi segni del periodo d'appartenenza dello stampo originale (Half-Life uscì nel 1998, la remastered nel 2004, parecchi eoni fa nell'ambito del gaming), ragion per cui non bisogna aspettarsi le meraviglie cui ormai siamo abituati. Poiché cela in sé molto più che un superficiale riadattamento grafico, questo remake è da considerare come un vero tributo tutto cuore e passione a uno dei giochi più importanti di sempre. Le migliorie visive sono lampanti rispetto alla versione ufficiale, l'IA dei soldati (comunque impressionante sul finire dello scorso millennio, ndII-V) è stata migliorata ma anche la fisica degli oggetti appare più realistica grazie all'aggiornamento della tecnologia Havok, così come il gameplay possiede un tocco più moderno per via dei diffusi ritocchi. I giochi di luci e ombre sono più rifiniti e curati, ma il fattore che incide maggiormente sull'esperienza è, a mio parere, quello emotivo: seppur Half-Life sia stato rielaborato per risultare contemporaneo, la vera magia risiede in un

PER OGNI APPASSIONATO DI VIDEOGIOCHI, BLACK MESA RAPPRESENTA UN OMAGGIO IMPERDIBILE A UN IMMORTALE FRAMMENTO DI STORIA VIDEOLUDICA

Sviluppatore / Publisher
Crowbar Collective / Crowbar Collective
Prezzo € 17,99
Multiplayer
Competitivo Online

Localizzazione Testi
PEGI 18+
Configurazione di prova
Intel i5-7400, 16 GB RAM, Geforce GTX 1050Ti, SSD

Com'è, come gira
Sono presenti alcuni sporadici bug minori e diverse texture ruvide, ma i caricamenti che spezzano l'azione per qualche secondo sono i veri mattatori dell'analisi tecnica. Niente di grave, ma da segnalare per onestà critica.

feeling immune allo scorrere del tempo. Oggi come ieri, il centro di ricerca Black Mesa è avvolgente, pulsante, inebriante, ossessionante e mortalmente affascinante; anzi, in questa versione gli ambienti possiedono perfino maggior vita, dacché le rinnovate interazioni con gli NPC regalano micro-momenti di narrazione e battute che aumentano il senso d'immersione. Crowbar Collective non ha solo aggiunto qualche ammennicolo estetico: con un lavoro maniacale ha messo mano al level design per eliminare i punti morti di alcuni livelli ridisegnandoli da zero, ha sistemato qua e là i percorsi per renderli più intuitivi, ha inserito nuovi modelli 3D (alcuni presi direttamente da Half-Life 2) con un conseguente miglioramento delle animazioni, ha modificato alcune peculiarità delle armi rendendo gli scontri a fuoco più simili per intensità e dinamiche a quelli del secondo capitolo e, infine, ha aggiornato i soldati, ora più reattivi a ciò che succede e gustosi da abbattere (non si tratta di Einstein virtuali in mimetica armati di tutto punto, intendiamoci, ma il miglioramento nel feedback dei combattimenti si nota). Ah, quasi dimenticavo: c'è anche la modalità multigiocatore e dieci mappe in cui fare piazza pulita degli avversari.

Abbattere con l'RPG l'elicottero resta uno dei momenti più soddisfacenti del gioco, sicuro.

UN REMAKE DI ALTRI, BELLISSIMI TEMPI

Tutti i momenti salienti, i puzzle e gli elementi caratteristici che hanno reso indimenticabile la prima (dis)avventura di Freeman sono presenti, i livelli sono stati fedelmente ricreati a livello architettonico e amputati delle sezioni superflue, mentre quelli davvero rivoluzionati sono i quattro capitoli alieni sul pianeta Xen, a mio parere (e di tanti altri, me compreso, ndII-V) i meno ispirati nel gioco originale, ma che in questa brillante rivisitazione acquistano tutt'altra rilevanza. Nonostante tali ed evidenti migliorie, l'aspetto più riuscito della produzione resta, appunto, quello sentimentale: sono identiche le vibranti sensazioni percepite attraversando i diciannove capitoli, e questo è sintomo di un lavoro che trasuda puro amore per la magnum opus Valve. Le atmosfere tese o quelle quasi horror di alcune aree sono palpabili e, quando si sente l'abominio tentacolare sbattere ripetutamente contro le pareti del silo, il cuore sussulta allo stesso arrembante modo, facendoci provare vera goduria nel ritrovare quell'emozione intonsa. Black Mesa offre una riproposizione in chiave moderna di un classico che ha fatto scuola e il risultato è particolarmente apprezzabile, giacché si tratta di un FPS d'altri tempi reso più consono agli standard moderni e fruibile ma che, al contempo, riesce a salvaguardare rispettosamente tutti i pregi e il magistrale pathos dell'originale. Certo, Black Mesa appare pur sempre come una produzione stand alone "nata vecchia", per le ragioni già citate; penso, tuttavia, che l'obiettivo iniziale sia stato ampiamente raggiunto perché, da qualsiasi lato lo si ammiri, oggi come oggi è questo il modo migliore per giocare ad Half-Life. Personalmente ho una sola vera perplessità, anche se sfocia nel soggettivo: le inedite melodie composte da Joel Nielsen cercano di far risaltare alcuni momenti di tensione, ma non sono convinto al 100% della scelta per via dello stile dei brani, a mio giudizio non sempre appropriati. Almeno, questo vale fino al pianeta alieno, dove la colonna sonora mi è sembrata calzare meglio al contesto. Per qualcuno sarà una dolorosa spolverata di sale su una ferita mai del tutto rimarginata, per altri, magari, si tratterà di un ottimo espediente per vivere una delle migliori esperienze single player di sempre, scevra delle spigolosità proprie di un'epoca remota; per moltissimi irriducibili giocatori non più di primo pelo, invece, sarà l'occasione giusta per divertirsi a trovare le differenze. Sicuramente, per ogni appassionato di videogiochi, Black Mesa rappresenta un omaggio imperdibile a un immortale frammento di storia videoludica.

> LE RINNOVATE INTERAZIONI CON GLI NPC REGALANO MICRO-MOMENTI DI NARRAZIONE E BATTUTE CHE AUMENTANO IL SENSO D'IMMERSIONE

I nuovi capitoli alieni sono decisamente ispirati e migliorati, finalmente degni del resto.

PRO
- ⊕ Il modo migliore per (ri)giocare ad Half-Life nel 2020
- ⊕ Moderno e migliorato, ma senza intaccare la magia dell'originale

CONTRO
- ⊖ Alcune lievi e ignorabili imprecisioni tecniche
- ⊖ È un remake che può apparire fin troppo vintage (per alcuni, però, non sarà un difetto)

VOTO [90]

MY HERO ONE'S JUSTICE

LA PICCOLA EVOLUZIONE DEI QUIRK

SBAM! KAPOW! SBENG! Non so perché, ma pensando al nuovo gioco ispirato a My Hero Academia mi viene in mente il serial su Batman degli anni '60. Che strano il cervello!

di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

In effetti, le analogie tra quella mitica serie tv con il leggendario Adam West e questo picchiaduro ad arene non sono solo le onomatopee che irrompono sullo schermo per sottolineare i colpi più duri. Anche in questo tie-in, infatti, i protagonisti sono eroi mascherati, apprendisti tali e malvagi che se le suonano di santa ragione, dacché il gioco si basa sullo shonen My Hero Academy ideato da Kohei Horikoshi e la relativa combriccola di impavidi combattenti. Prima di proseguire, vorrei rassicurare i fan arrabbiati dell'uomo pipistrello: le blasfeme similitudini si fermano qui, lo prometto, potete pure posare mazze e coltelli.

EROI A CATINELLE

Byking e Bandai, B&B per gli amici, riportano in auge la classe 1-A dell'Accademia degli Eroi con questo secondo capitolo di quel My Hero One's Justice che fece la sua – non proprio esaltante – comparsa nel 2018. Rispetto al primo episodio, questo sequel non apporta grandi miglioramenti o novità, se escludiamo un arco narrativo diverso (qui il confronto principale è tra il protagonista Midoriya e Kai Chisaki) e un roster di personaggi decisamente più corposo, circa 40 tra buoni e cattivi. Il gameplay si basa ancora una volta su due dogmi fondamentali: gli scontri 1 VS 1 con la possibilità di far entrare in scena per alcuni secondi uno o due compagni chiamati "Spalle" e i coreografici Quirk, essenzialmente poteri speciali di cui ogni combattente è dotato e che permettono di sfruttare delle spettacolari super mosse devastanti chiamate Plus Ultra. Queste ultime richiedono 1, 2 o 3 cariche accumulabili a suon di cazzotti dati e presi, e sta ovviamente al giocatore decidere se utilizzare subito un colpo speciale o accumulare cariche per scatenare la Plus Ultra definitiva in combinazione con le due spalle. Se lo Story Mode permette di rivivere parte della quarta stagione dell'anime grazie a una breve campagna double face (nel senso che a metà percorso si sblocca quella relativa ai Villain e alcuni eventi si possono affrontare anche attraverso un personaggio secondario) composta da tavole a fumetti, combattimenti e una manciata di cut-scene, la modalità Missioni consente di crearsi un'agenzia di eroi, organizzando la propria squadra e facendo crescere il team superando combattimenti di difficoltà sempre maggiore (anche perché la vita non si ripristina tra un incontro e l'altro), che forniscono risorse utili per reclutare nuovi eroi o acquistare oggetti cosmetici.

> IL GAMEPLAY SI BASA ANCORA UNA VOLTA SU DUE DOGMI FONDAMENTALI: GLI SCONTRI 1 VS 1 E I COREOGRAFICI QUIRK, CON QUEL CHE NE CONSEGUE IN ENTRAMBI I CASI

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer

PEGI
Configurazione di prova

Com'è, come gira

La personalizzazione è limitata solo dalla fantasia e dal buon gusto (ove presente).

Immancabili ovviamente le competizioni online classificate o casual, il multigiocatore in locale 1 VS 1 o a più giocatori (usando le spalle) e la sezione in cui allenarsi, oltre a quella in cui personalizzare il proprio alter ego o il proprio badge eroe grazie ai gadget sbloccabili completando la storia e la galleria dei collezionabili. Chiude il riassunto sull'offerta ludica la modalità Arcade, opzione che permette di lanciarsi in combattimenti contro una serie di avversari casuali, mentre vale la pena ricordare come, al termine di ogni scontro, si ottengano voti e ricompense monetarie legati alla performance.

UN MIGLIORAMENTO (TROPPO?) TIMIDO

I fan del primo episodio avranno già intuito cosa aspettarsi da questo sequel che, osservato al microscopio, sembra più un DLC o una versione aggiornata del titolo originale anziché un vero e proprio seguito. Pur limando alcune asprezze del predecessore, My Hero One's Justice 2 si trascina appresso infatti alcuni difetti storici della serie, come un bilanciamento lungi dall'essere perfetto o un combat system poco approfondito. Anche se i combattimenti riescono a risultare divertenti e frenetici, il sistema che li governa si dimostra fin troppo arcade-oriented – nel senso più semplice del termine – per impedire al titolo Bandai di finire ko alla prima ripresa in un ipotetico confronto con i colossi del genere dei picchiaduro: tre attacchi da concatenare in combo continue, una parata (non utilizzabile in aria, nonostante la verticalità sia parte integrante degli scontri), uno scatto, un salto e il richiamo delle Spalle, oltre alle tre Plus Ultra, sono un po' poco in termini di varietà per ingolosire chi ama i combattimenti skill-based. Lato tecnico, inoltre, per quanto le arene siano migliorate e distruttibili, l'impatto generale degli ambienti tra texture e poligoni è sicuramente sottotono rispetto a quello decisamente più rifinito e caratteristico dei vari personaggi, segno che se alcune criticità permangono, riguardo altri elementi qualche passo avanti è stato comunque compiuto. Una buona nuova invece arriva dalla minore confusione percepita durante il caos della lotta, grazie al lavoro svolto in fatto di pulizia estetica e ai rinnovati effetti particellari che donano una gradevole fluidità agli scontri. L'offerta di contenuti, una volta terminata la fin troppo facile campagna (difficoltà non selezionabile e durata di quattro orette circa, cinque andando a velocità di crociera), può regalare ore di divertimento e scontri frenetici abusando delle Missioni e del comparto online, in verità puntuale e senza particolari note di demerito, anche se bisogna vedere come se la caverà quando ci saranno molti più eroi in circolazione. Per quanto concerne l'IA invece siamo su livelli talmente bassi che a volte durano più i caricamenti degli scontri, quindi è un altro elemento su cui gli sviluppatori dovranno lavorare. D'altra parte, il gioco abbonda di fanservice ed è ovviamente rivolto ai fan dell'anime, non v'è dubbio alcuno; grazie al dinamismo e alla spettacolarità dei suoi combattimenti, non è escluso che anche chi cerca un titolo scanzonato e leggero saprà ritagliarsi dei momenti di svago a suon di Plus Ultra e improbabili outfit. È assolutamente da evitare, invece, qualora si fosse in astinenza da picchiaduro di pregevole fattura, ma al netto degli inciampi ereditati dal predecessore, di un'impostazione fin troppo conservativa e di una serie di migliorie non ancora sufficienti a elevarne la qualità globale, qualcosa si è mosso nella giusta direzione. Trascinandosi dietro dei fardelli che vanno abbandonati lungo la strada che porta ad un eventuale terzo capitolo, il rumore prodotto dal timido passetto in avanti fatto dai Byking con questo coloratissimo My Hero One's Justice 2 non è STOMP, ma stomp.

PER QUANTO I COMBATTIMENTI SIANO SPASSOSI, IL SISTEMA CHE LI GOVERNA SI DIMOSTRA FIN TROPPO ARCADE NEL SENSO PIÙ SEMPLICISTICO DEL TERMINE

Onomatopee senza soluzione di continuità.

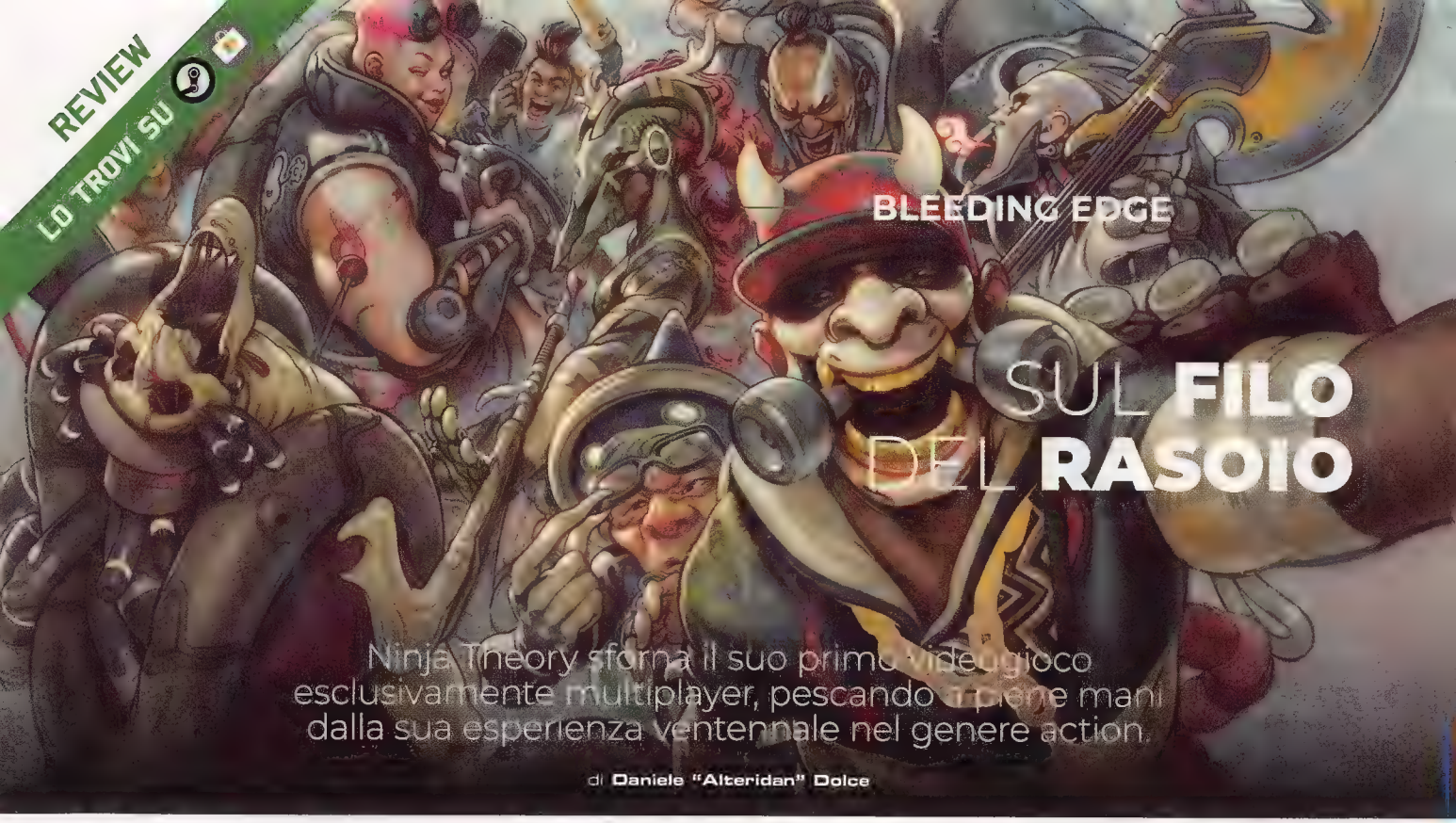
PRO
+
+
+

CONTRO
−
−
−

VOTO [70]

REVIEW

LO TROVI SU



BLEEDING EDGE

SUL FILO DEL RASOIO

Ninja Theory sforna il suo primo videogioco esclusivamente multiplayer, pescando a piene mani dalla sua esperienza ventennale nel genere action.

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

Si può dire che l'ultima fatica dello studio britannico sia una sorta di ritorno alle origini, a un'epoca in cui Ninja Theory aveva puntato sull'azione pura prima di darsi all'esplorazione della psiche umana con quell'Hellblade: Senua's Sacrifice che ha rilanciato la compagnia inglese e – con buona probabilità – ha spinto Microsoft a valutarne l'acquisizione. Ora, mentre il grosso dello studio è al lavoro sul sequel della saga di Senua, un team più ridotto ha ricevuto carta bianca dalla stessa Casa di Redmond per dar vita a un action multiplayer 4vs4 che punta tutte le sue fiches sui combattimenti in mischia e sulla cooperazione tra i membri della propria squadra. Si tratta di un gioco ambientato in un futuro non troppo lontano in cui è possibile modificare il proprio corpo con parti bioniche e cibernetiche, per poi partecipare a eventi sportivi illegali organizzati da un gruppo ribelle denominato proprio Bleeding Edge.

OLTRE IL LEGALE

Non aspettatevi una trama elaborata. Anzi, la trama di fatto non c'è, dal momento che il gioco è esclusivamente votato agli scontri online contro altri giocatori in carne e ossa. Al di là di un breve tutorial e di un dojo di allenamento, non è presente alcun contenuto single player. C'è comunque un background narrativo che tiene insieme il tutto, con tanto di biografie dettagliate per ognuno degli undici personaggi giocabili, ma nulla di particolarmente elaborato. A proposito del roster, ognuno di questi pseudo-atleti è dotato di capacità specifiche e può essere incanalato in tre classi in base al ruolo che svolge in partita. Si va dai personaggi d'assalto, con poca salute ma con un potenziale offensivo niente male; vi sono poi i classici tank, adatti soprattutto ad assorbire i danni e a difendere la posizione; per finire non possono mancare gli eroi di supporto, che sfruttano le loro abilità curative per potenziare e curare i compagni o applicare malus

LA QUALITÀ DEL ROSTER È ALTALENANTE MA IL BILANCIAMENTO DEI VARI EROI È STATO PENSATO CON UN CERTO CRITERIO

Essere attaccati mentre si consegnano le unità energetiche interrompe il processo e bisogna ricominciare daccapo.

Sviluppatore / Publisher Ninja Theory / Xbox Game Studios
Prezzo [illegible]
Localizzazione Testi
Multiplayer Online

PEGI 12+
Configurazione di prova Ryzen 5 3600X, 16 GB RAM, GeForce RTX 2070 Super, SSD

Com'è, come gira Giocando al livello più alto [illegible] si riscontrano problemi tecnici al di là di quelli legati al netcode. Da segnalare, tuttavia, che il frame rate [illegible] fino

LE CRITICITÀ DI BLEEDING EDGE DERIVANO PRINCIPALMENTE DALLA SCARSITÀ DI CONTENUTI E DA UN SISTEMA DI PROGRESSIONE PRATICAMENTE INESISTENTE

Mentre si aspetta il respawn è possibile vedere cosa combinano i compagni di squadra.

Tra un match e l'altro possiamo modificare il loadout dei personaggi, modificandone alcuni parametri (punti bonus a chi indovina la citazione).

ai nemici. Sebbene la caratterizzazione dei personaggi sia piuttosto varia, tanto dal punto di vista dello stile di gioco quanto sul versante del mero design, in alcuni casi risulta abbastanza derivativa o quantomeno banale nello sfruttamento di certi stereotipi. Basti pensare a Zero Cool, un eroe di supporto che assomiglia fin troppo a un certo Lucio di Overwatch sia nell'estetica che nelle meccaniche, per non parlare di Buttercup, modellata sulle fattezze di una generica pin-up body positive. Non mancano, tuttavia, veri e propri colpi di genio come Kulev, un professore che si è sottoposto a un intervento di trasferimento della coscienza all'interno di un serpente cibernetico connesso in maniera simbiotica al suo stesso cadavere mummificato. Insomma, la qualità del roster è altalenante, ma perlomeno il bilanciamento dei vari eroi è stato pensato con un certo criterio. Nessuno degli undici personaggi appare più forte degli altri in senso assoluto, giacché eccellere in un determinato ambito porta con sé delle penalità in altri frangenti: per esempio il mio preferito, il chitarrista Nidhoggr, è in grado di colpire con una potenza devastante, ma la sua velocità di movimento è di gran lunga inferiore alla media.

GIOCO DI SQUADRA

Considerato che nessuno di questi personaggi è in grado da solo di fronteggiare l'intero team avversario, il gioco di squadra diventa fondamentale per vincere ogni scontro. Benché sia consigliato utilizzare la chat vocale, per favorire la comunicazione tra compagni gli sviluppatori hanno implementato un sistema di ping che permette a ogni giocatore di inviare dei segnali agli amici. Vogliamo per esempio segnalare lo spawn di un power-up? Basta premere una semplicissima combinazione di tasti per far apparire l'apposita icona sullo schermo. Va da sé che ritrovarsi in una squadra che non comunica e i cui componenti giocano in solitaria è sempre il preludio di una sconfitta. Questo, unito al fatto che un match può durare anche una decina di minuti, può far scaturire un certo grado di frustrazione. Frustrazione alimentata anche da un netcode tutt'altro che perfetto: il sistema di matchmaking non fa distinzione sulla posizione dei giocatori nel globo. È quindi possibile capitare in una partita hostata in Asia o negli USA e vedere schizzare verso l'alto la latenza, per poi essere buttati fuori a causa del lag eccessivo ed essere flaggati come quitter, rendendo estremamente più difficile l'accesso ad altre partite nei minuti successivi. Ma al di là di questo problema tecnico, a cui gli sviluppatori stanno già cercando di porre rimedio, le criticità di Bleeding Edge derivano principalmente dalla scarsità di contenuti e da un sistema di progressione praticamente inesistente. Purtroppo l'opera di Ninja Theory porta in dote solamente due modalità di gioco, entrambe incentrate sul controllo degli obiettivi. Se nella prima bisogna mantenere la posizione su tre obiettivi che vengono attivati a rotazione a intervalli regolari, nella seconda bisogna raccogliere delle celle di energia disseminate all'interno del livello per poi portarle in salvo in un punto prestabilito della mappa, cercando di difendersi dagli assalti nemici. Gli scenari, poi, sono soltanto cinque. Anche il roster di appena undici personaggi, con un dodicesimo in arrivo assieme a uno dei prossimi aggiornamenti gratuiti, risulta essenzialmente scarno, e non aiuta il fatto che la progressione si fermi semplicemente allo sblocco di un paio di skin e altrettante emote per ognuno di essi. Insomma, Bleeding Edge è un titolo che perde il suo appeal in una decina di ore appena, con buona pace di un gameplay potenzialmente intrigante.

PRO
- Formula di gioco interessante
- Esteticamente piacevole
- Buona varietà di personaggi...

CONTRO
- C'è davvero troppa poca "ciccia"
- Il netcode è da migliorare
- ...ma il roster è troppo scarno

VOTO [68]

ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

SFIDA INTERCONTINENTALE

Le simulazioni da corsa sono la vostra goduria? Anche se so che sarà dura, non distraetevi durante la lettura: il DLC Intercontinental GT rende il gioco di Kunos un'irresistibile lussuria.

di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

TGM GOLD AWARD

Evidentemente, questi diabolici sviluppatori nostrani non sanno che la perfezione non esiste, non c'è altra spiegazione. Qualcuno dovrebbe ricordarglielo, devono smetterla di renderci le cose così dannatamente affascinanti, pur nella loro complessità. Le nuove gare endurance introdotte dal DLC Intercontinental GT Pack sono devastanti, e non certo per qualche mossa maldestra in fase di sviluppo; al contrario, questi satanassi delle quattro ruote digitali sanno fin troppo bene il fatto loro quando si tratta di simulatori automobilistici, è innegabile.

ITALIANS SIM IT BETTER

Dopo aver pubblicato nei mesi scorsi patch mirate, ci mancavano giusto dei nuovi contenuti di tale qualità per rimarcare come il trono dei simulatori di corse non accetti candidature da nuovi pretendenti. Kunos Simulazioni, con questo DLC a pagamento, non solo aggiunge oltre 45 livree, 30 team e 50 piloti tratti dall'Intercontinental GT Challenge organizzato da Pirelli, ma aumenta la qualità di tutta la produzione nostrana. La tecnologia Laserscan ci consegna 4 tracciati tra i più rappresentativi della storia dei motori, e lo fa attraverso delle trasposizioni incredibilmente aderenti alla realtà, ricostruzioni visive e topografiche talmente veritiere che fanno sobbalzare sul sedile col cuore in gola quando ci si ritrova a percorrere il mozzafiato Cavatappi di Laguna Seca, o a sfrecciare per le colline dello strepitoso circuito australiano situato a Bathurst. Grazie all'introduzione della manifestazione basata sulle gare Endurance, l'esperienza si espande oltre i confini europei delle Blancpain GT Series, permettendoci di scatenare i poderosi bolidi GT sui circuiti Kylami Grand Prix (Sud Africa), Mount Panorama Circuit (Australia), Suzuka (Giappone) e Laguna Seca (California), mentre Spa-Francorchamps è la pista belga già presente nella versione base del gioco dove, con una maratona di 24 ore, si concluderà il nostro giro del mondo. Oltre alle novità, è forte la sensazione che il titolo risponda meglio di prima sotto tanti aspetti, dimostrazione talvolta evidente, talvolta

IL LIVELLO DI DETTAGLIO SPESSO RASENTA IL FOTOREALISMO, TRANNE QUANDO LO SORPASSA. A DESTRA, SENZA FRECCIA

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer
PEGI
Configurazione @ 1080p
Com'è, come gira

meno, di quanto gli sviluppatori abbiano a cuore la salute del proprio pargolo. Tornare ad indossare la tuta da corsa mi ha regalato delle percezioni perfino migliori di quelle, già ottime, della recensione di giugno 2019, obbligandomi a pensare che forse qualcuno, tra i Kunos, in qualche vita passata sia stato un pilota ad alti livelli.

FRENARE DOPO O ACCELERARE PRIMA, QUESTO È IL DILEMMA

Se credete che gli angeli del paradiso siano vestiti da meccanici e abbiano tuniche e ali sporche di grasso, se siete fermamente convinti che l'unità di misura della bellezza sia il km/h, beh, allora date una chance a questo DLC. Le emozioni che oggi Assetto Corsa Competizione riesce a regalare a ogni gara sono ciò che i bulimici di velocità bramano più ardentemente; ogni dislivello dei nuovi tracciati nasconde in sé la tumultuosa sensazione di doverlo affrontare giocandosi il tutto per tutto, ma le soddisfazioni che scaturiscono dalle corse più combattute ripagano ampiamente di tutti i rischi accollati. Al di là del mero numero di contenuti, ciò che sbalordisce maggiormente è la qualità di ogni singolo elemento e l'apprezzabile coesione dell'insieme, oltre alla costante evoluzione dell'esperienza creata da Kunos.

Alcuni tratti richiedono precisione, riflessi pronti e un ampio vocabolario di imprecazioni.

Dall'abitacolo l'immersione è tale che proverete a schiacciare i pedali anche se usate un pad.

ASSETTO CORSA COMPETIZIONE RIMANE UN SIMULATORE A TUTTO TONDO OLTREMODO ELITARIO E PUNITIVO, INTENSO, PROFESSIONALE

Osservando lo stato attuale del gioco, è chiaro come i mesi trascorsi abbiano permesso agli sviluppatori di levigare ulteriormente, ove necessario, un titolo già egregio: adesso gli avversari vantano un'IA migliore, l'aderenza degli pneumatici risponde più coerentemente sul bagnato, la fisica dei veicoli appare pressoché perfetta e, così, grazie anche ad una rinnovata gestione delle strategie e dei pit-stop, le gare sono ancora più entusiasmanti sia in singolo che in multiplayer.

PER I PILOTI IMPAVIDI

Assetto Corsa Competizione non era un racing game semplice e con questa espansione la solfa non cambia, rimane un simulatore a 360° elitario e punitivo, intenso, professionale, ideato al preciso scopo di soddisfare appieno solo chi conosce i segreti della corsa. È sempre consigliabile l'utilizzo di volante e pedaliera per ottenere i migliori risultati in termini di feedback e performance, ma è proprio questo carattere così deciso a toccare l'eccellenza nel settore sotto diversi punti di vista. A chi saprà approcciarla nel modo corretto, impegnandosi con granitica dedizione per diventare un pilota migliore, anche questa espansione donerà ore e ore di pura goduria per degli sforzi ripagati a suon di emozioni e massicce dosi di genuina estasi videoludica. L'obiettivo resta quello di far vivere le sensazioni delle corse GT con un realismo talmente ricercato da assumere le sembianze di strumento del piacere adatto solo ai veri pervertiti delle simulazioni da corsa. Questa indole sfocia in un gameplay marcato, profondo, severo ma al contempo appagante, cosciente di rivolgersi unicamente a quegli appassionati che conoscono le differenze esistenti tra uno che sa guidare e un pilota a tutti gli effetti.

PRO

+

+

CONTRO

–

VOTO [90]

REVIEW

LO TROVI SU

CONGLOMERATE 451

GUERRA ALLE CORPORAZIONI

Un dungeon crawler in prima persona come quelli di un tempo, ma di ambientazione cyberpunk, come seconda e notevolissima opera di RuneHeads, piccolo team indipendente tricolore. Ottimo lavoro.

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

TGM BRONZE AWARD

Dopo quasi un anno trascorso nell'Accesso Anticipato di Steam, l'ultima fatica di questo duo nostrano è finalmente arrivato alla release finale. Una gestazione durata circa nove mesi che ha dato alla luce un bambino pieno di potenziale. Conglomerate 451 ha dalla sua tantissime meccaniche interessanti che vanno a formare una formula di gameplay davvero intrigante, capace di tenere incollati allo schermo per svariate decine di ore.

UNA MEGALOPOLI CORROTTA

Le vicende del gioco si svolgono in un futuro distopico in cui l'umanità vive all'interno di enormi città suddivise in tanti distretti, dove le compagnie multinazionali hanno più potere degli organi di governo. Cyberpunk classico, insomma. Proprio per combattere il dominio delle corporazioni, il senato di Conglomerate City ci ha messo a capo di un'agenzia speciale incaricata di sradicare le compagnie corrotte da uno dei tanti settori della megalopoli, il 451 (numero mitologico per la letteratura sci-fi, come saprete, dal romanzo di Bradbury, e ormai anche nei VG). Come boss della neonata organizzazione governativa, a noi spetta il compito di gestire una squadra di cloni, sfruttare le risorse raccolte durante le missioni per ricercare tecnologie genetiche o legate all'addestramento degli agenti, e personalizzare i membri del proprio team potenziandone armi e abilità, nonché innestando potenziamenti cibernetici avanzati alla bisogna. Da questo punto di vista, Conglomerate 451 appare quasi come una rievocazione di Syndicate adattata piacevolmente a un altro genere, con caratteristiche ben studiate: innanzitutto, offre una varietà davvero pazzesca per la divisione in classi degli agenti, otto in tutto, ben differenziate in vari ambiti del combattimento; durante il procedimento di clonazione di un personaggio abbiamo modo di modificarne il DNA per attribuire capacità aggiuntive che vanno a influenzare direttamente le statistiche di base. Per esempio, a seconda delle ricerche genetiche portate a compimento, possiamo fornire loro una

> LE SCHERMAGLIE SONO COMBATTUTE SEMPRE SUL FILO DEL RASOIO, PERLOMENO NELLE FASI INIZIALI DELL'AVVENTURA

Sviluppatore / Publisher RuneHeads / 1C Entertainment
Prezzo € 19,90
Localizzazione Testi
Multiplayer Assente

PEGI 18+
Configurazione di prova Intel i5 3,5GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 970

Com'è, come gira
Il gioco non è particolarmente pesante. Riusciamo quindi a girare senza incertezza alcuna al massimo livello di dettaglio in Full HD. Unico appunto: le immagini sono troppo scure e, purtroppo, manca un'opzione per aumentarne la luminosità.

vista migliore per incrementarne la mira, e dunque le chance di portare a segno le azioni, o magari aumentare la difesa, l'iniziativa, e così via. Poi, dopo aver creato il proprio team di agenti, arriva il momento di schierarli sul campo. Qui l'ultima fatica di RuneHeads svela le sue carte e diventa un vero e proprio dungeon crawler con un sistema di combattimenti tattici a turni. In ogni scontro abbiamo modo di controllare direttamente le azioni dei tre membri della squadra, ognuno dei quali ha a disposizione quattro capacità che spaziano dagli attacchi diretti alle abilità di supporto in grado di potenziare i compagni o applicare malus ai nemici. Le schermaglie sono combattute sempre sul filo del rasoio, perlomeno nelle fasi iniziali dell'avventura: gli sgherri delle corporazioni si rivelano estremamente aggressivi e riescono a dare parecchio filo da torcere ai membri dell'agenzia. Poi, una volta presa dimestichezza con le regole del gioco, si entra nel loop e molti incontri diventano gestibili con relativa semplicità, anche se è sempre bene non abbassare mai la guardia dal momento che basta davvero poco per lasciarci le penne.

Virtualmente ogni elemento di un personaggio può essere modificato e potenziato (tranne il suo aspetto fisico).

VICOLI AL NEON

Ciascuna missione si svolge all'interno di un mappa generata in maniera procedurale con obiettivi che vanno dal semplice recupero di un oggetto dal covo di una gang, all'eliminazione di tutti i nemici nell'area, passando per l'assassinio di un determinato bersaglio. Portare a termine tali incarichi migliora la reputazione dell'agenzia e fa sì che la morsa delle quattro compagnie corrotte sul settore 451 si riduca gradualmente. Continuare a infastidire le corporazioni è essenziale per far uscire allo scoperto i boss delle multinazionali e affrontare così le difficilissime missioni speciali che servono a debellare una volta per tutte una determinata corporazione dal distretto. Va detto che a lungo andare le missioni tendono a ripetersi piuttosto

L'ALGORITMO DI GENERAZIONE PROCEDURALE FA IL SUO LAVORO, MA I LIVELLI APPAIONO TUTTI FIN TROPPO SIMILI TRA LORO

I vicoli del settore 451 brulicano di teppisti che non vedono di buon occhio gli agenti governativi.

frequentemente: l'algoritmo di generazione procedurale fa indubbiamente il suo lavoro, ma i livelli appaiono tutti fin troppo simili tra loro, perlomeno nella struttura. A cambiare sono gli obiettivi e i nemici al loro interno, ma è innegabile che un assortimento di situazioni più elevata avrebbe certamente giovato alla bontà dell'esperienza nel suo complesso. Ciò detto, la quantità e qualità di avversari differenti controbilancia almeno in parte questa costante sensazione di déjà-vu, riuscendo a garantire un livello più che accettabile di varietà e, così, a far scattare quella dinamica assuefacente da "ancora un'altra missione e poi basta". Di solito le stesse missioni non durano più di quindici o venti minuti, contribuendo a snellire una formula ludica che a una prima occhiata potrebbe apparire ingiustamente complicata. Si tratta di un'impressione data dal fatto che il tutorial si presenta in maniera estremamente didascalica, inondando l'utente di nozioni e informazioni che avrebbero potuto essere divulgate con più calma lungo la prima fase della campagna. In ogni caso, nonostante alcuni evidenti limiti produttivi, Conglomerate 451 risulta essere un dungeon crawler con elementi roguelike di buon livello, capace di intrattenere per tantissimo tempo chiunque sia alla ricerca di un'esperienza che possa coadiuvare la tradizione più classica con una struttura ludica ben più moderna e accattivante.

PRO
- Buon mix tra gestione e dungeon crawler
- Sistema di combattimento interessante
- Fantasiosa opzioni di personalizzazione

CONTRO
- Il setting e la progressione generica
- I livelli tendono a ripetersi spesso
- Come si spegne il drama dell'agenzia?

VOTO [80]

LUNA THE SHADOW DUST

AMICIZIA IN CHIAROSCURO

Quello dei videogiochi è un medium che permette di dare libero sfogo alla creatività. Lo sanno bene gli autori di questa fiaba interattiva interamente disegnata e animata a mano.

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

Non c'è ombra di dubbio: il progetto portato avanti da Lantern Studio è fatto con passione e cura certosina per i dettagli. D'altronde ci vuole davvero tanto impegno per dar vita a una deliziosa avventura punta e clicca così affascinante e seducente. LUNA The Shadow Dust ha saputo catturarmi immediatamente col suo stile grafico particolare che ricorda quei libri illustrati pieni zeppi di fiabe e favole che sfogliavamo da piccini, magari quando ancora non sapevamo leggere; ed è proprio al bambino che è in noi che questo piccolo studio indipendente ha deciso di puntare. Lo ha fatto confezionando un'opera in cui non vi è alcuna traccia di parola scritta, né tanto meno viene proferito verbo in sonoro. Un gioco nato da una campagna su Kickstarter che è riuscita a raccogliere un moderato successo, raggiungendo il traguardo che avrebbe permesso al team indipendente di portare a compimento i lavori. Ora, a distanza di circa quattro anni da quella raccolta fondi, LUNA The Shadow Dust è finalmente disponibile.

GIOCO DI OMBRE

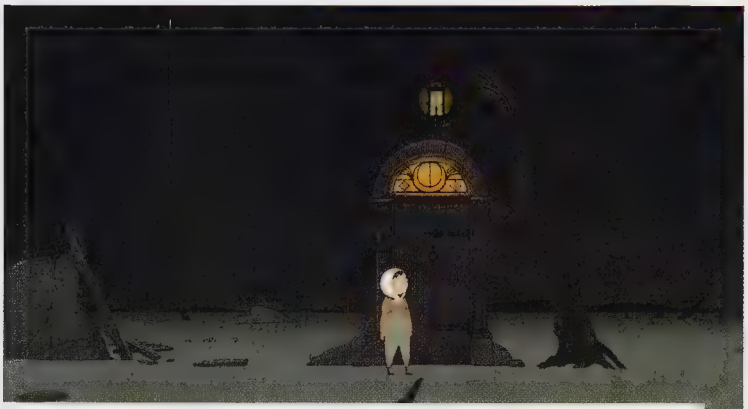
L'opera prima di Lantern Studio ci mette nei panni di un ragazzino senza nome caduto dal cielo. Guidato da una luce nelle tenebre della notte, il giovane protagonista si avvicina a una porta nel bel mezzo del deserto. Qui una magia sconosciuta fa materializzare una torre gigantesca che si staglia alta nel cielo fin quasi a toccare il firmamento. Una volta all'interno della misteriosa costruzione inizia la sua scalata. Un'ascesa che sarà tutto fuorché solitaria dal momento che ben presto farà la conoscenza di un simpatico animaletto rotondo dalle sembianze feline, trovato per caso dopo aver mosso i primi passi nella torre, intrappolato sotto alcune macerie. Dopo aver liberato la creatura, questa si unirà al ragazzo aiutandolo a superare i diversi enigmi che lo separano dalla vetta della torre. Come ogni fiaba, anche LUNA The Shadow Dust porta con sé una morale. Quale sia, però, sta a voi scoprirlo una volta raggiunti i titoli di coda: un'impresa tutt'altro che difficile e di certo poco longeva, a fronte di un'avventura che si porta a termine in poco più di un paio di ore. Il consiglio è di ritagliarvi una serata per gustarvela in un'unica sessione, nello spazio temporale che avreste magari impiegato per guardare un film. In questo modo riuscirete ad apprezzare al meglio l'opera di questo piccolo studio indipendente, immergendovi completamente nella sua atmosfera onirica e fantasti-

> PER SVOLGERE ANCHE LA PIÙ SEMPLICE DELLE OPERAZIONI È NECESSARIO COMPIERE UN NUMERO INUTILMENTE ELEVATO DI PASSAGGI

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer
PEGI
Configurazione di prova
Com'è, come gira

LUNA THE SHADOW DUST PORTA CON SÉ UNA MORALE; QUALE SIA, PERÒ, STA A VOI SCOPRIRLO

Uno dei puzzle ci vede impegnati a creare dei cloni del piccolo felino per dar vita a un coro musicale.


L'avventura parte da qui, da una porta che si apre apparentemente sul nulla.

ca. Da questo punto di vista, la direzione artistica e l'intero comparto narrativo rappresentano senz'altro gli aspetti più riusciti dell'intera produzione. Raramente ci si imbatte in scenari realizzati con cotanta maestria artigianale. Gli affreschi sulle pareti, i macchinari che reagiscono alle azioni del protagonista e del suo compagno felino, il cielo stellato, i giochi di ombre. Ogni stanza della torre è un'illustrazione in cui ogni minimo dettaglio si trova al posto giusto. Se LUNA The Shadow Dust fosse solamente questo saremmo di fronte a un titolo straordinario. Peccato che, nella somma algebrica delle parti, vada ad aggiungersi anche tutto ciò che ruota attorno al mero gameplay.

IL RITMO CHE NON C'È

È bene mettere in chiaro la cosa senza perdersi in eufemismi o mezzi termini: i circa venti enigmi che ci si ritrova a dover risolvere risultano per lo più banali. Spesso si tratta di attivare qualche interruttore o svolgere determinate azioni in sequenza, con uno sforzo cerebrale davvero ridottissimo. Ovviamente questo non sarebbe di per sé un male, d'altronde di videogiochi che sfruttano dei puzzle tutt'altro che complessi al fine di portare avanti un certo tipo di narrazione ce ne sono a decine, se non a centinaia. Il problema, qui, è che il ritmo di gioco è del tutto sballato. Per svolgere anche la più semplice delle operazioni è necessario compiere un numero inutilmente elevato di passaggi, alternando il controllo dei due personaggi per portare a termine azioni elementari più e più volte. Come se non bastasse, i due soggetti di questa fiaba videoludica si muovono davvero troppo lentamente: un limite imputabile al fatto che ogni animazione è realizzata a mano e deve quindi sottostare alla soglia massima dei dodici fotogrammi al secondo. Ne consegue che quasi tutti gli enigmi potrebbero essere risolti in pochi istanti, ma tra un passaggio e l'altro i tempi si allungano, arrivando a toccare la decina di minuti per i puzzle un pochino più articolati. Detto in soldoni, LUNA The Shadow Dust potrebbe essere tranquillamente completabile in una mezz'ora o poco più, ma l'intera avventura viene stirata e spalmata in maniera quasi innaturale sulle due ore e mezza, diluendone l'efficacia comunicativa e diventando addirittura a tratti soporifera. Un vero peccato, perché con un impianto ludico strutturato in maniera differente, magari legato in modo più organico e coerente alla narrazione, avremmo avuto tra le mani un vero e proprio gioiellino indie. Invece dobbiamo accontentarci di un'avventura punta e clicca nel complesso discreta, azzoppata da un gameplay non all'altezza di un comparto audiovisivo straordinario.

Alcune sequenze ricordano le illustrazioni de Il Piccolo Principe.

PRO

+

+

+

CONTRO

−

−

−

VOTO [77]

REVIEW

LO TROVI SU

THE LONGING

IL MIO REGNO PER UN CAFFÈ

Se pensate "chi ha tempo non aspetti tempo", non avete mai vissuto per 400 giorni in un regno sotterraneo.

di **Emanuele "Triqui" Feronato**

Per recuperare le energie perdute, un re va in letargo e incarica il suo più fedele assistente di badare al regno per i 400 giorni successivi. Come trascorrere un anno abbondante in veste di sovrano? Potrebbe essere il ritorno in pompa magna della serie di Leisure Suit Larry, sennonché il nostro eroe non è Larry Laffer ma semplicemente "un'Ombra". Così viene chiamato il protagonista di The Longing, cupo incrocio tra un adventure e un idle game. A peggiorare la situazione, il reame è composto perlopiù da vuoti e freddi cunicoli abitati solo dall'Ombra. Una volta avviato il gioco, parte il timer e avremo a disposizione 400 giorni reali – sì, più di un anno terrestre – per goderci la nostra assoluta solitudine, perché a Palazzo non c'è nulla da fare se non aspettare. E aspettare. E aspettare.

LIVIN' LA VIDA LOCA

L'Ombra non si perde d'animo e programma una serie di adrenaliniche attività: sedersi a fissare il nulla, leggere noiosissimi libri, disegnare orribili scarabocchi e strimpellare con uno strumento malconcio. A questo punto, trattandosi di un idle game, si potrebbe semplicemente uscire dal gioco e rientrare dopo 400 giorni per assistere al risveglio del re, che magari uno ha già una vita infame di suo senza bisogno di unirsi alle scialbe iniziative dell'Ombra. Sarebbe però un peccato non fare prima un giro per le nostre proprietà, e così mentre ci trasciniamo mestamente per umide e ripide scalinate, inizia a prendere forma la trama del gioco.

CON CALMA

Il lento incedere dell'Ombra è il leitmotiv di The Longing. Ogni azione richiede tempo. Molto tempo. Spesso, moltissimo tempo. Un minuto abbondante per attraversare un cunicolo. Ore per decifrare una mappa o aprire una porta. Un mese per permettere a una goccia di allagare una depressione – del terreno, non quella che ci coglierà giocando – permettendoci di attraversarla. Convinto di aver trascurato qualcosa nella configurazione, clicco compulsivamente su ogni icona alla ricerca di un menù che mi permetta di impostare la velocità di gioco. Niente. Ogni minuto nel regno equivale a un minuto reale, non si scappa. Forse con un doppio click, o un triplo click, o una combo speciale che preveda imprecazioni, violenti colpi alla tastiera e lancio di soprammobili, l'Ombra potrebbe camminare con un po' più di brio. No. Spostarsi da un luogo all'altro della mappa diventa quindi una missione da pianificare con attenzione. Vale la pena tornare in quella grotta a vedere se ci è sfuggito qualche particolare? Si può salvare la posizione dei luoghi visitati in modo da tornarci automaticamente, ma l'Ombra vi si recherà sempre con la sua lenta, lentissima camminata,

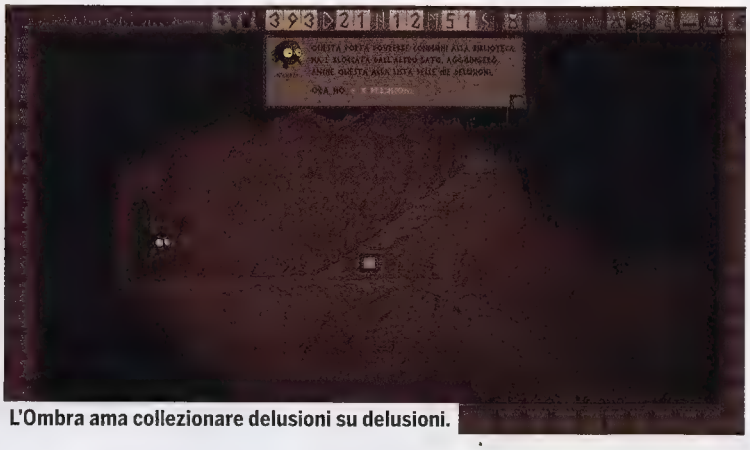
L'OMBRA È IL PROTAGONISTA DI THE LONGING, CUPO E VOLUTAMENTE LENTISSIMO MIX TRA ADVENTURE E IDLE GAME

Sviluppatore / Publisher Studio Seufz / Application Systems Heidelberg
Prezzo € 14,99
Localizzazione Completa
Multiplayer Assente

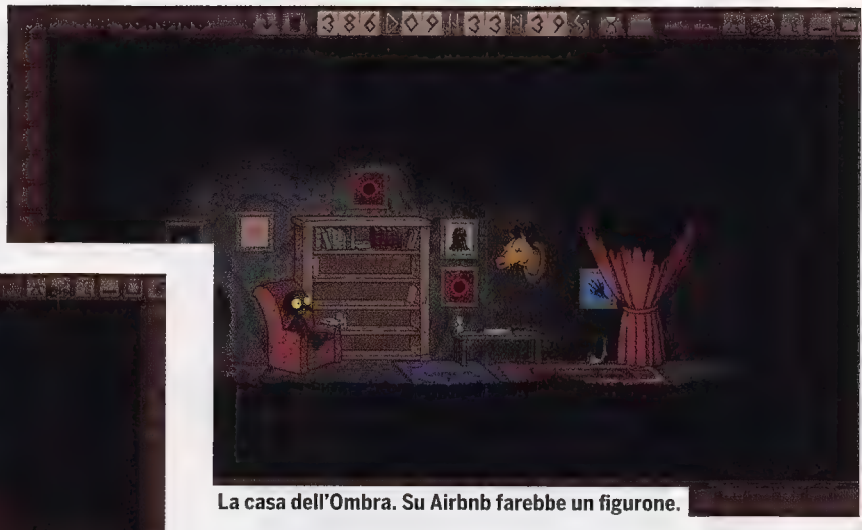
PEGI N.D.
Configurazione di prova i7 2.7 GHz, RAM 8 GB, GeForce GTX 1050 (Asus Vivobook Pro 17)

Com'è, come gira Funziona senza problemi sia in finestra che in full screen, anche su PC più modesti. Avrebbe potuto essere scritto per ZX Spectrum senza cambiare la (ispirata, anziché no) sostanza visiva.

ADOTTO LA STESSA STRATEGIA CHE APPLICAVO A SCUOLA: SFOGLIO LE PAGINE SENZA LEGGERE UNA SOLA PAROLA



L'Ombra ama collezionare delusioni su delusioni.



La casa dell'Ombra. Su Airbnb farebbe un figurone.

mettendo alla prova la nostra sanità mentale. Ma io sono un duro. Installavo Windows 95 da floppy disk, non mi spaventa stare al computer senza fare nulla per ore. La pazienza viene ripagata con la scoperta che il modo di far scorrere il tempo più velocemente non solo esiste, ma è la sfida principale, più importante degli enigmi sparsi qua e là con parsimonia.

LEGGI CHE TI PASSA

Il tempo accelera nel miserabile anfratto che l'Ombra chiama "casa", a patto che sia decorato e abbellito – si fa per dire – con quel poco che si trova sparso nelle caverne. L'Ombra ama la narrativa, e possiede molti libri che possono essere letti davvero (unico testo a non essere tradotto), regalandoci un minuto a pagina. Adotto la stessa strategia che applicavo a scuola: sfoglio le pagine senza leggere una sola parola. Anche un mattone allucinante da 1200 pagine come Moby Dick, però, avanza il timer solo di una ventina di ore. Poche per sbloccare anche gli eventi più semplici. Esistono altri modi per far passare il tempo, ma le attese saranno comunque lunghe.

L'OMBRA, IL NERO E I COLORI

Sul piano artistico, The Longing ha molta personalità. L'Ombra è un incrocio ben riuscito tra il protagonista di Limbo e Mr Burns dei Simpsons, e gli ambienti sono disegnati a mano utilizzando solo uno o due colori e relative sfumature, con un risultato piacevole che non deve essere stato facile da ottenere. Mi ha ricordato i gloriosi titoli per Spectrum ZX, con lo spettro del color clash che obbligava gli artisti a usare meno colori possibile. Il gioco è ambientato in cunicoli e caverne, ma ogni zona è bén caratterizzata e si capisce subito in quale parte del regno ci si trova. Tutto intorno, il nero più nero. Il sonoro è composto da litanie che ben si sposano con l'atmosfera generale, accompagnate dall'eco dei lenti passi dell'Ombra.

IL RE DORME. NUDO

Imparata la tecnica per accelerare il tempo, il gioco mostra i suoi limiti. La mappa è piccola, e se l'Ombra non si muovesse alla velocità di un bradipo sedato in salita potrebbe essere esplorata in una ventina di minuti. I pochi enigmi sono banali, c'è il classico masso da spostare per raggiungere una roccia in alto, un paio di ostacoli da aggirare e poco più. In quanto si potrebbe completare l'intera storia se non ci fossero le lunghissime barriere a tempo? Molti oggetti chiave, poi, si trovano tutti nella stessa enorme stanza, per cui una buona parte dell'esperienza di gioco dipende da quanto in fretta si riuscirà a scoprirla. Il dubbio sorge lecito: The Longing è una mera Escape Room con dei blocchi temporali per aggiungere artificialmente longevità o un colpo di genio che ti tiene incollato al monitor a non fare quasi niente? Avrei puntato tutto sulla prima opzione se non fossi incappato in un plot twist che mi prendo la responsabilità di spoilerare velatamente (saltate un paio di righe se proprio non volete sapere nulla): siamo sicuri che l'Ombra non abbia mai avuto un'esistenza più terrena? Questo è il motivo che mi ha impedito di mettere l'hard disk nel microonde, visto che un semplice uninstall non mi avrebbe dato abbastanza soddisfazione. Se amate gli adventure sperimentali, vi piacerà seguire la storia, che promette finali multipli. Chi è alla ricerca di ritmo o enigmi invece non troverà nulla di interessante. Vegetare nei panni dell'Ombra ha comunque cambiato il modo in cui vedo la vita: domani devo andare a ritirare una raccomandata alle Poste e poi a comprare il pane. Sarà un giorno da leoni!

PRO
- ⊕ Stilisticamente senza compromessi...
- ⊕ Storia originale e gameplay audace
- ⊕ Comparto artistico di tutto rispetto

CONTRO
- ⊖ ...e per questo inadatto a molti
- ⊖ Poche cose da fare
- ⊖ Troppa attesa per sbloccare gli eventi

VOTO [77]

REVIEW

LO TROVI SU

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XIV

MA SI PARLIAMO UN PO' DELLA CINA

Uno strategico fedele al genere di appartenenza e all'epica storica, estremamente bisognoso di attenzione. Sarete in grado di accettare la sua sfida e riunire la Cina?

di **Gabriele "Lelle" Barducci**

Immaginate una scacchiera. Di qualunque tipo, dimensione o tema. Perfetto. Immagazzinate questa immagine da qualche parte nella vostra anticamera del cervello, ci tornerà utile a breve. Tendenzialmente, mi piace buttarmi su strategici a turni o semplici gestionali, e così perdermi nella moltitudine di titoli appartenenti a questi generi e proposti ogni anno, che siano grandi nomi o piccoli progetti indie. Opere di cui prediligo e amo tantissimo la componente logica e pianificatrice, dalla gestione della squadra da mandare in campo al posizionamento dei miei soldati in punti strategici sulla mappa. Anche per questo, Romance of the Three Kingdoms XIV sembrava pane per i miei denti. Sembrava. Koei Tecmo porta avanti questa saga videoludica da ben trentacinque anni, riproponendo in ogni capitolo la stessa funzionale modalità di gioco, con tutte le ottimizzazioni del caso: saremo chiamati a vivere in prima persona gli eventi storici attorno la fine della Dinastia Han, per poi catapultarci nell'iconico periodo dei Tre Regni. Obiettivo finale della campagna è l'unificazione della Cina.

> SAREMO CHIAMATI A VIVERE GLI EVENTI STORICI ATTORNO LA FINE DELLA DINASTIA HAN, PER POI CATAPULTARCI NELL'ICONICO PERIODO DEI TRE REGNI

IL MIO REGNO PER UN CAVALLO

Già dalle fasi iniziali, sarà possibile creare un avatar da aggiungere alla selezione principale dei personaggi che ci proporrà il gioco. Creare nuove personalità, dunque, implica anche la possibilità di cambiare la storia conosciuta, alla quale si amalgamano tante e diverse nozioni prese dal mito, rendendo il racconto qualcosa tendente più al poema epico che non alla semplice cronaca di eventi storici. La stessa creazione di un personaggio non ci obbliga a impersonarlo, e anzi potremo gettare la nostra creazione nel cuore delle battaglie e lasciarla al comando dell'IA, oppure affrontare tutta la campagna principale dal suo punto di vista prettamente inedito. La riunificazione della Cina avverrà pianificando accuratamente attacchi, gestendo le nostre risorse e colorando tutta la mappa di gioco del colore della nostra bandiera. Immaginate un immenso tabellone di Risiko, sostituendo truppe del medioevo giapponese armate fino ai denti ai comuni cingolati di plastica. Romance of the Three Kingdoms XIV ci offrirà una costante visuale dall'alto, con la mappa di

Sviluppatore / Publisher Koei Tecmo / Koei Tecmo
Prezzo € 59,99 €
Localizzazione Assente
Multiplayer Assente
PEGI 12+

Configurazione di prova Intel Core i5 3GHz, 4GB RAM, Nvidia GeForce 9600

Com'è, come gira Non parliamo certo di un titolo che richiede particolari requisiti, anzi, è vero il contrario, ma è comunque doveroso segnalare che con la configurazione qui sopra non ha mai dato segni di cedimento al massimo delle opzioni grafiche.

È UN GIOCO DILATATO NEI TEMPI, PRIVO DI MOMENTI DI VERA E PROPRIA AZIONE, CHE ANZI VIENE DEFINITA DALL'IA E, IN PARTE, DALLA CASUALITÀ

Ogni generale assegnato, inciderà su diversi fattori e statistiche.

Ecco un po' di progetti di conquista territoriale. Andranno a buon fine?

gioco ricoperta di caselle colorate da espandere tramite attacchi che possiamo dettare nei turni, punti forti della proposta ludica: durante la fase strategica, tutte le fazioni sul campo pianificano le loro mosse, per poi vederle in azione nella fase di Avanzamento. Questo impedisce un controllo diretto sul comando dato precedentemente, motivo per cui se un'azione sarà stata impartita senza averci riflettuto il giusto tempo, nel giro di un turno potremmo passare dall'essere in vantaggio a ritrovarci improvvisamente vicini alla sconfitta. Ricordate la scacchiera creata ed evocata nella vostra memoria? Ecco, il gioco va affrontato con la mappa sullo schermo, gomiti sul tavolo e mani a sorreggere la testa mentre il cervello brucia e carbura tutto ciò che avrete in corpo per pensare alla migliore mossa: un Arrocco o una pedina spostata male potrebbero metterci sotto scacco. Ne consegue un aspetto che per molti potrebbe risultare insormontabile, in particolare per i casual gamer, dato che Romance of the Three Kingdoms XIV è un'esperienza incredibilmente dilatata nei tempi, priva di momenti di vera e propria azione (che viene definita dall'IA e, in parte, dalla casualità) e bisognosa di tanta, tantissima pazienza. Va da sé che il pubblico migliore non coincide nemmeno con l'intera nicchia degli strategici, bensì con lo zoccolo duro di appassionati che trovano stimolante gestire e impartire ordini da dietro una scrivania, senza sporcarsi le mani.

LA SPADA E IL FORCONE

Nei momenti in cui non dovremo imbracciare le armi – cosa che cambierà a seconda della fazione scelta, sempre a combattere con quelle grandi e di prima linea, meno esposti a guerre o conflitti con compagini più piccole – gestiremo i nostri territori grazie alla funzionalità dei comandanti, anch'essi strappati dalle pagine di storia e gettati nella mischia, ognuno con le proprie abilità; organizzare i lavori e mandarne alcuni a governare le varie zone ne aumenterà i punti caratteristica di cui sono portatori (commercio, milizia, politica). Arrivati a questo punto non si può non lodare l'incredibile sforzo nel proporre uno strategico dalle infinite possibilità e scelte di azione, sulle quali è possibile perdersi. Nonostante i tanti e diversi tutorial, Romance of the Three Kingdoms XIV si farà carico di una pletora di comandi che lo rendono uno degli strategici più complessi visti negli ultimi anni – e qui riprendo in mano il discorso della nicchia di giocatori: "complesso" non vuol dire necessariamente difficile, bensì simile a un piccolo parco a tema che potrebbe fare la gioia di chi ama gestire fino al più piccolo dettaglio, la vita del proprio paese virtuale o delle sue truppe in vista dell'espansione territoriale. Infine, in questa sede va fatta una doverosa precisazione riguardante le piattaforme: abbiamo provato il titolo sia su PC che su PlayStation 4, riscontrando su quest'ultima troppa difficoltà nella gestione dei comandi. Per quanto siano tante le trasposizione della saga su console, parliamo pur sempre del difficile porting di un gestionale che implica una rapida moltiplicazione di opzioni e "tendine" di comando, decisamente ostica con un gamepad. Per farla breve, Romance of the Three Kingdoms XIV è un titolo che consiglio di giocare caldamente nel suo ambiente naturale, ovvero il PC, dove la comodità di un mouse diventa il fulcro di un'esperienza di gran lunga migliore, benché fin troppo "automatica" e terribilmente di nicchia.

PRO
- Pianificazione dei turni accattivante
- Possibilità di creare strategie di guerra elaborate
- Piacerà agli appassionati di storia

CONTRO
- Evidente fattore casualità durante gli scontri
- Terribilmente di nicchia
- Ostico se non masticate l'inglese

VOTO [70]

NIOH 2
DEMONE FRA I DEMONI

Al secondo capitolo di Nioh corrisponde la duplice natura del suo nuovo protagonista, chiamato a sostituire l'amato William al termine di una lunga epopea. Saprà farsi onore.

di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

Nioh 2 racconta una storia nuova, ambientata molti anni prima dell'arrivo in Giappone del timoniere di Miura, rispecchiando la volontà di narrare una vicenda inedita da parte del director di Team Ninja Yosuke Hayashi. Il nuovo protagonista è inizialmente un mercenario della provincia di Mino, figlio di un umano e uno yokai; nel momento in cui i suoi poteri latenti lo porteranno sul baratro della follia, verrà placato da un mercante di pietre dello spirito chiamato Tokichiro e, assieme, i due intraprenderanno un viaggio destinato a romanzare la figura del leggendario Toyotomi Hideyoshi, ponendo fine a un'era Sengoku caratterizzata da sangue e demoni. Figo, no?

DUE ANIME

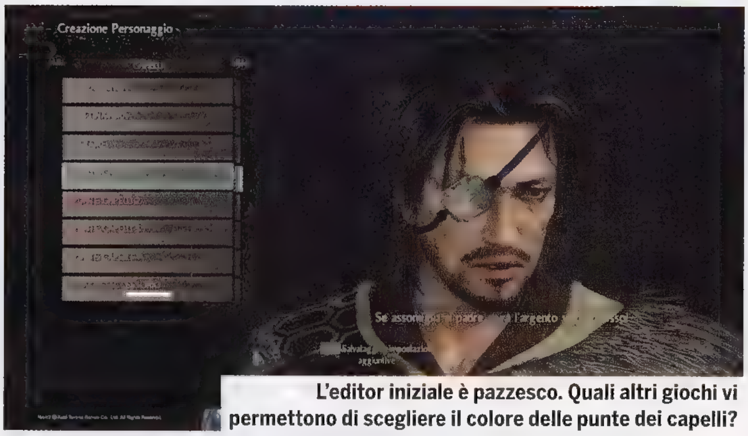
Hayashi desiderava donare ai giocatori un alter ego in cui si sarebbero potuti identificare, e tanto è stato: il nuovo protagonista può essere creato attraverso uno dei più completi e maniacali editor che abbia mai visto, rimanendo tuttavia muto come un pesce per l'intera vicenda. Un'idea a mio parere non del tutto azzeccata sotto il profilo della narrazione, orfana di un elemento determinante come la rivalità tra due forti personaggi come Anjin e Edward Kelley, capace di mantenere alto l'interesse fino ai titoli di coda. La nuova avventura si rivela quindi un po' meno interessante, destinata principalmente ai cultori della storia giapponese capaci di apprezzare i momenti in cui fatti realmente accaduti si incastrano con il fantastico, a partire ovviamente dagli yokai. Un mondo in cui il nuovo eroe si trova a suo agio grazie al nefasto lignaggio che gli permette di combattere il fuoco col fuoco, abbracciando

LA NARRAZIONE È MENO INTRIGANTE, MA A PARTE QUESTO ABBIAMO DI FRONTE UN ECCELLENTE MORE OF THE SAME CORREDATO DA IMPORTANTI NOVITÀ

all'occorrenza una forma demoniaca per un breve periodo di tempo. Una meccanica che manda in pensione l'Arma Vivente vista nel precedente capitolo, aggiungendo un apprezzabilissimo livello di complessità scandito dall'utilizzo di un nuovo indicatore chiamato Anima, che si riempie combattendo e regola l'uso dei poteri ultraterreni. Il più importante è senza dubbio il Contrattacco Esplosivo, ovvero uno strumento con cui intercettare i potenti colpi evidenziati da un'aura rossa, causando danni e un massiccio consumo del ki avversario; si tratta di una risorsa da padroneggiare in fretta, giacché raggio d'azione e danno differiscono a seconda della forma demoniaca in cui potremo mutare (Bruto, Spettro e Feroce, ognuno con caratteristiche uniche), ma si rivelerà indispensabile strada facendo. A questa si aggiunge l'armonizzazione, ovvero la capacità di legare al proprio Spirito Guardiano fino a due anime raccolte dagli yokai sconfitti (boss inclusi) per richiamarne i poteri alla maniera delle Tactical Soul di Soma Cruz in Aria of Sorrow. Ci sono decine di anime pronte a elargire attacchi e abilità passi-

> NIOH 2 OFFRE LA BELLEZZA DI TREDICI ENORMI ALBERI DI ABILITÀ DEDICATI ALLE SINGOLE ARMI E ALLE VOCAZIONI DI SAMURAI, NINJA, MAGO E MUTAMORFO

Nonostante il riciclo di interfaccia e asset, i paesaggi sanno regalare comunque scorci interessanti.



L'editor iniziale è pazzesco. Quali altri giochi vi permettono di scegliere il colore delle punte dei capelli?

ve e, andando avanti, sarà concessa la scelta di un secondo Spirito Guardiano, permettendo dunque di portare in battaglia fino a quattro anime yokai da alternare a piacere, espandendo esponenzialmente le possibilità offensive.

DESTINO MARZIALE

L'abbondanza non si limita al solo lato demoniaco del nostro guerriero, ma coinvolge anche il suo corredo di competenze marziali, visto che Nioh 2 offre la bellezza di tredici enormi alberi di abilità dedicati alle singole armi e alle vocazioni di samurai, ninja, mago e mutamorfo, da conquistare un nodo alla volta con la dura pratica. Ergo, se desiderate diventare un maestro della katana sentitevi pure liberi di affettare i nemici, e l'esperienza arriverà col tempo. Parlando di armi, alla cospicua dotazione sperimentata nell'avventura di William si aggiungono le doppie accette e il falcione: le prime sono lo strumento ideale se amate le doppie lame in Monster Hunter, velocissime e dotate di insospettabili attacchi a medio raggio, mentre il secondo è forse il più intrigante, camaleontico nelle sue tre forme differenti per raggio, potenza e velocità, liberamente intercambiabili a seconda della postura. Anche i nemici hanno imparato qualche nuovo trucco, e il cosiddetto Regno oscuro è il più pericoloso: si tratta di zone pervase da un alone malvagio che rallenta le rigenerazione del ki e blocca l'accesso a santuari e succosi scrigni, da dissipare eliminando un determinato nemico. Non è mai chiaro chi sia il bersaglio, e attraversare con circospezione le aree "contaminate" porta sempre il suo bel carico di pressione. La cosa si complica contro i boss, che avvolgono l'arena in un simile miasma durante un limitato periodo di tempo, approfittando del caos per potenziarsi; alcuni guadagnano attacchi extra, altri invece cambiano completamente il ritmo dello scontro attraverso particolari gimmick, rendendo il combattimento mai banale.

LA SOLITA, OTTIMA MINESTRA.

È una fortuna che assieme alla classiche tombe dei redivivi sia ora possibile trovare anche quelle azzurre della misericordia, ove evocare volenterosi NPC per avere una mano in cambio delle vecchie coppe Ochoko anche quando si gioca offline. Tolte le (importanti) novità finora descritte, Nioh 2 è complessivamente uno splendido more of the same, che ricicla dal primo capitolo buona parte degli asset e la totalità dell'interfaccia, ovviamente assieme alla solita e dolorosa catena di morti e resurrezioni del PG. Non è un problema, perché quello che c'è è realizzato con gran gusto, dallo splendido level design alla fluidità che non mi ha mai piantato in asso durante le sessanta ore circa impiegate per raggiungere la conclusione, ovviamente morendo un numero vergognoso di volte e accettando le missioni secondarie, banali rispetto a quelle principali ma amabilmente prodighe di preziosa esperienza. Nioh continua quindi a conservare un posto di tutto rispetto nel panorama dei soulslike, miscelando il carisma e la difficoltà tipiche della produzione di Hidetaka Miyazaki con un sistema di loot à la Diablo e quel pizzico di Ninja Gaiden che solo un moveset tanto maestoso può vantare. La somma delle singole parti, anche stavolta, è un cocktail caldamente raccomandato.

Sviluppatore / Publisher Team Ninja / Koei Tecmo Games
Prezzo 74,99 €
Localizzazione Testi
Multiplayer Online
PEGI 18+
Sistema PS4 [illegible]

PRO
+ [illegible] la formula originale
+ [illegible]
+ [illegible]

CONTRO
− [illegible]
− [illegible]

VOTO 90

METRO REDUX

A meno che non abbiate vissuto gli ultimi anni nei tunnel rugginosi e umidi di una metropolitana abbandonata, avrete sicuramente sentito parlare della serie Metro, tratta dai libri dello scrittore russo Dmitrij Gluchovskij. I primi due capitoli, 2033 e Last Light, arrivano ora su Switch per dimostrare a tutti ancora una volta che la piccola console ibrida Nintendo è in grado di gestire in scioltezza anche giochi piuttosto impegnativi sotto il profilo tecnico. Come già avvenuto per Doom e Wolfenstein, la conversione su Switch ha portato con sé delle rinunce, che però abbinate alle opportune ottimizzazioni hanno dato vita ad un risultato eccellente. La base di partenza è stata fortunatamente quella delle edizioni Redux già uscite su PS4 e Xbox One, il che significa texture migliori, modelli poligonali più complessi, sistema d'illuminazione dinamica rivisto e una pulizia generale nettamente maggiore. La risoluzione su Switch è stata opportunamente scalata a 720p, sia in modalità portatile che docked, e gli fps abbassati a 30 per evitare fastidiose fluttuazioni. Oltre a queste misure abbastanza standardizzate, 4A Games ha usato qualche ulteriore trucchetto per ottimizzare i giochi. Sono in particolare le fiamme e i neri relativamente sgranati a mettere un po' in crisi il piccolo schermo del Nintendo Switch e a tradire su pannelli con più pollici il pur ottimo lavoro fatto dal team di sviluppo. Si tratta di dettagli che solo i più pignoli riusciranno a cogliere, perché in generale il colpo d'occhio è più che soddisfacente. I due giochi sono simili ma al tempo stesso diversi in termini di approccio al gameplay. Metro 2033 Redux è più votato alle azioni stealth e al risparmio delle risorse in stile survival, mentre Last Light Redux ha un ritmo nettamente più veloce, ambientazioni più ampie ed è in generale più orientato allo scontro aperto. La modalità Ranger, disponibile per entrambi i titoli, innalza notevolmente il livello di sfida togliendo di mezzo l'HUD, diminuendo le risorse reperibili e aumentando non di poco i danni inflitti dai nemici. Se in passato avete sempre snobbato le uscite dei due Metro sulle precedenti piattaforme e vi è venuta un'improvvisa voglia di due ottimi ibridi FPS/Horror, queste sono sicuramente le scelte migliori che potete fare in questo momento. L'unica cosa che potrebbe trattenervi dall'acquisto è il prezzo di lancio: 25 euro per ogni singolo gioco, nettamente di più delle versioni Redux già disponibili da tempo su altre piattaforme. Meglio forse attendere un po' e approfittare degli inevitabili saldi primavera-estate. ■

PROVATO SU **81** SWITCH

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, PS4 Switch ■ 4A Games ■ Deep Silver

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION

Considerato da molti il miglior capitolo di sempre, Devil May Cry 3 arriva ora su Switch nella sua migliore versione. Sia la serie che i protagonisti della saga Capcom non hanno bisogno di presentazioni e spiegazioni; la Special Edition a suo tempo migliorò ulteriormente il gioco originale introducendo Vergil come personaggio giocabile e una serie di migliorie ed extra davvero degne di nota. Il sistema di combattimento venne ulteriormente raffinato e "tecnicizzato", al punto da avvicinarsi quasi a quello di un vero e proprio beat 'em up. Nell'edizione europea venne anche aggiunto un livello di difficoltà più abbordabile per venire incontro ai giocatori meno abili. Tutto questo è stato riportato sulla console Nintendo senza alcuna rinuncia, d'altronde si parla di un gioco che si porta sulle spalle quasi 15 anni, ma con il solito plus della portabilità e un paio di chicche non trascurabili. È stata infatti aggiunta la possibilità di giocare in modalità Free Style, che consente di equipaggiare tutte le armi e gli stili di combattimento contemporaneamente, dando vita a combo praticamente infinite e spettacolari. Ciliegina sulla torta è la modalità coop in locale che getta in campo contemporaneamente Dante e il fratellone in blu. Cosa si può volere di più? ■

PROVATO SU 81 SWTCH

■ **Disponibile per:** PC, PS4, Xbox One, Switch ■ Capcom ■ Nintendo

BLOODROOTS

Un gioco "à la Hotline Miami" con un sottile gusto Tarantiniano. Blooroots ha un incipit che ricorda vagamente quello di Kill Bill e mette in campo un protagonista che si chiama Mr. Wolf in un gameplay fulmineo, difficile e appagante. L'obiettivo è eliminare tutti i nemici presenti sul campo nel modo più stiloso possibile. Gli sviluppatori hanno dato fondo a tutta la loro fantasia per riempire i livelli di strumenti di morte più o meno improvvisati. Le armi canoniche sono il metodo più rapido ma il loro uso è limitato; allora perché non sfruttare una scala, un carro pieno di fieno, una carriola e molto, molto altro ancora? Imparerete che ogni singola "arma" porta con sé un potere speciale che darà vita ad effetti e uccisioni particolarmente spettacolari. Le regole da seguire sono poche. Primo: non rimanere mai fermi, l'immobilità porta alla sconfitta. Secondo: vi basterà subire un colpo e sarete morti, quindi guardatevi sempre le spalle... fortunatamente lo stesso vale per i vostri nemici. Ciò significa che dovrete valutare velocemente ma attentamente le vostre mosse e fare tesoro delle tante morti che inevitabilmente arriveranno. L'atmosfera western dona un tocco di classe al tutto e la sua spiccata natura arcade invita a rigiocare i livelli per migliorare le prestazioni e trovare nuovi modi per uccidere i gringos che hanno osato (quasi) uccidervi. ■

PROVATO SU 76 PS4

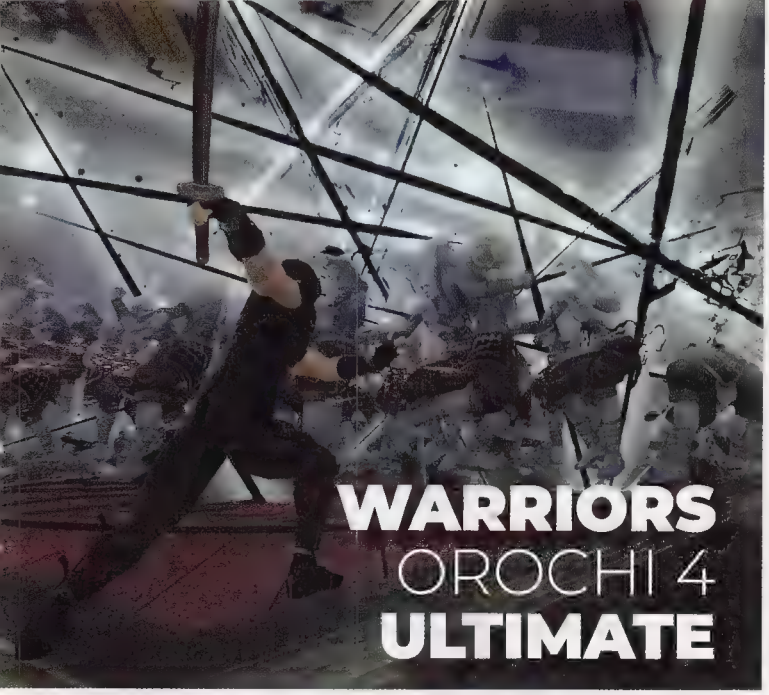
■ **Disponibile per:** PC, PS4, Switch ■ Paper Cult

POKEMON MYSTERY DUNGEON: SQUADRA DI SOCCORSO DX

Da anni sentiamo dire che l'era dei Pokémon sta per volgere al termine, che il loro percorso successo è in fase calante, che il pubblico vuole qualcosa di diverso... e puntualmente a ogni uscita i milioni di copie venduti non si contano. Su Switch è già successo con Let's Go Pikachu/Eevee!, ancora di più con Spada e Scudo. Potete scommettere fin da ora che accadrà anche con questo remake del primo capitolo di una saga che ha contaminato Game Boy Advance, Nintendo DS e Wii U. L'incipit è abbastanza inusuale: il protagonista viene proiettato nel mondo di Mystery Dungeon sotto forma di Pokémon, quale sarete voi a sceglierlo. Anche il gameplay non ricalca quello dei capitoli principali, quindi niente cittadine ridenti e soleggiate, palestre con capi da sfidare, Pokéball dai colori più disparati e via dicendo. Questo è un vero e proprio dungeon crawler con elementi roguelite, popolato dalle decine di mostriciattoli che da quasi 25 anni intrattengono grandi e piccini. Ringraziate il buon Satoshi Tajiri per questo. Stavolta non dovrete "acchiapparli tutti" bensì avventurarvi in loro compagnia partendo dall'immancabile HUB centrale. La squadra che sceglierete sarà composta dai Pokémon che avrete reclutato nel corso delle missioni precedenti. Ovviamente dovrete tenere conto delle loro specifiche abilità per non trovarvi in crisi nel bel mezzo di un dungeon. Ogni personaggio può usare fino a 4 mosse, che possono alla bisogna essere resettate e sostituite da nuove tecniche guadagnate con il passaggio di livello. Rispetto al gioco originale troviamo un comparto grafico rinnovato, che ha sostituito gli sprite bidimensionali con personaggi e ambientazioni interamente poligonali, ammorbidite dall'ormai celebre toon-shading. Il colpo d'occhio generale è assai piacevole ma non fatevi distrarre troppo dal panorama, ché di cose da fare in Pokémon Mystery Dungeon: Squadra di Soccorso DX ce ne sono parecchie. Avere una certa cultura in fatto di Pokémon aiuta ad apprezzare meglio l'evoluzione del gioco, che porta con sé i personaggi della quarta generazione e alcune meccaniche inedite come le Mega Evoluzioni. Ciò non significa che i novellini devono tenersi alla larga dal titolo Chunsoft, anzi, i neofiti della serie avranno a disposizione una serie di comandi automatici che rendono l'introduzione alle meccaniche di gioco più morbida. Tali opzioni possono essere disattivate in qualsiasi momento in favore di un'esperienza totalmente manuale.Pokémon Mystery Dungeon: Squadra di soccorso DX è un gioco in definitiva assai piacevole e adatto sia ai fan della prima ora che a chi vuole avvicinarsi a questo franchise da una morbida porta di servizio. ■

PROVATO SU **SWITCH** 78

■ **Disponibile per:** Switch ■ Spike Chunsoft ■ Nintendo/The Pokemon Company



I "Musou" si sono ritagliati una buona fetta di appassionati anche in Europa e ormai non passa trimestre senza l'uscita di un esponente di quello che è praticamente diventato un genere a sé stante. La saga Warriors Orochi è nata un paio di generazioni fa come cross-over tra Dynasty e Samurai Warriors. L'edizione Ultimate di questo quarto capitolo è uscita ora anche in Europa e include, oltre al gioco originale, tutti i contenuti pubblicati negli ultimi due anni e qualche piccolo extra. Tralasciando una trama piuttosto bislacca, che vede "scendere in campo" Zeus, Perseo, Oda Nobunaga, il gioco propone la medesima formula dei precedenti: combattimenti hack 'n slash su larga scala e poca, pochissima strategia. Costumi sontuosi e tecniche scenografiche caratterizzano la campagna principale, ampliata da un capitolo aggiuntivo, e le modalità accessorie tra cui spicca l'inedito Infinity Mode che vi metterà di fronte a 12 prove create niente meno che dal padre degli dei. L'ennesimo "more of the same" di cui forse non si sentiva la mancanza, ma del quale i fan non potranno fare a meno. ■

PROVATO SU 65 PS4

■ **Disponibile per:** PC, PS4, Xbox One, Switch ■ Koei Tecmo/Omega Force ■ Koch Media

Un'avventura grafica che strizza l'occhio ai vecchi Fallout e propone uno stile di gioco decisamente diverso dal solito. Con enigmi ambientali da risolvere, conversazioni a risposta multipla, oggetti da scomporre e ricomporre, le meccaniche di Beautiful Desolation rimangono quelle tipiche del genere "point & click", nonostante un impatto iniziale che potrebbe far pensare a un RPG dei bei tempi andati... ma fortunatamente di ritorno. Per questa loro terza fatica i ragazzi del team The Brotherhood (che in realtà è composto da due sole persone, i fratelli Bischoff) hanno mantenuto la visuale isometrica dei precedenti lavori ma hanno abbandonato le atmosfere horror respirate in Cayne e Stasis in favore di scenari post-apocalittici piuttosto eterogenei. Manca un po' di grinta nello script e la colonna sonora non lascia un'impronta tangibile, ma graficamente è davvero superbo e abbastanza godibile pur con alcune imprecisioni nel rilevamento degli oggetti e occasionali glitch. ■

PROVATO SU 74 PC

■ **Disponibile per:** PC ■ The Brotherhood

A volte i titoli migliori dell'anno, o quantomeno i più insospettabilmente divertenti, sono anche relativamente ignorati, almeno dalla critica. Magari è colpa di un titolo assolutamente anonimo o di sviluppatori che, non avendo ancora un nome, non vengono nemmeno presi in considerazione. Ecco, segnatevi questo MO: Astray come prossimo acquisto, un titolo nato come progetto universitario di un gruppo di talentuosi studenti e diventato poi un puzzle-platform di valore ASSOLUTO. Ne è "protagonista" una pallina azzurra che deve sopravvivere in un mondo denso di pericoli, disegnato con rara perizia sia in termini artistici che di inventiva architettonica. La longevità è più che buona, siamo intorno alle 10 ore, e la difficoltà piuttosto alta. Possiamo però assicurarvi che la soddisfazione ricavata dall'esplorazione e completamento dei livelli è davvero elevata. Attualmente lo trovate su Steam a poco più di 10 Euro, un prezzo più che onesto per un gioco che molti dovrebbero prendere come esempio. ■

PROVATO SU 89 PC

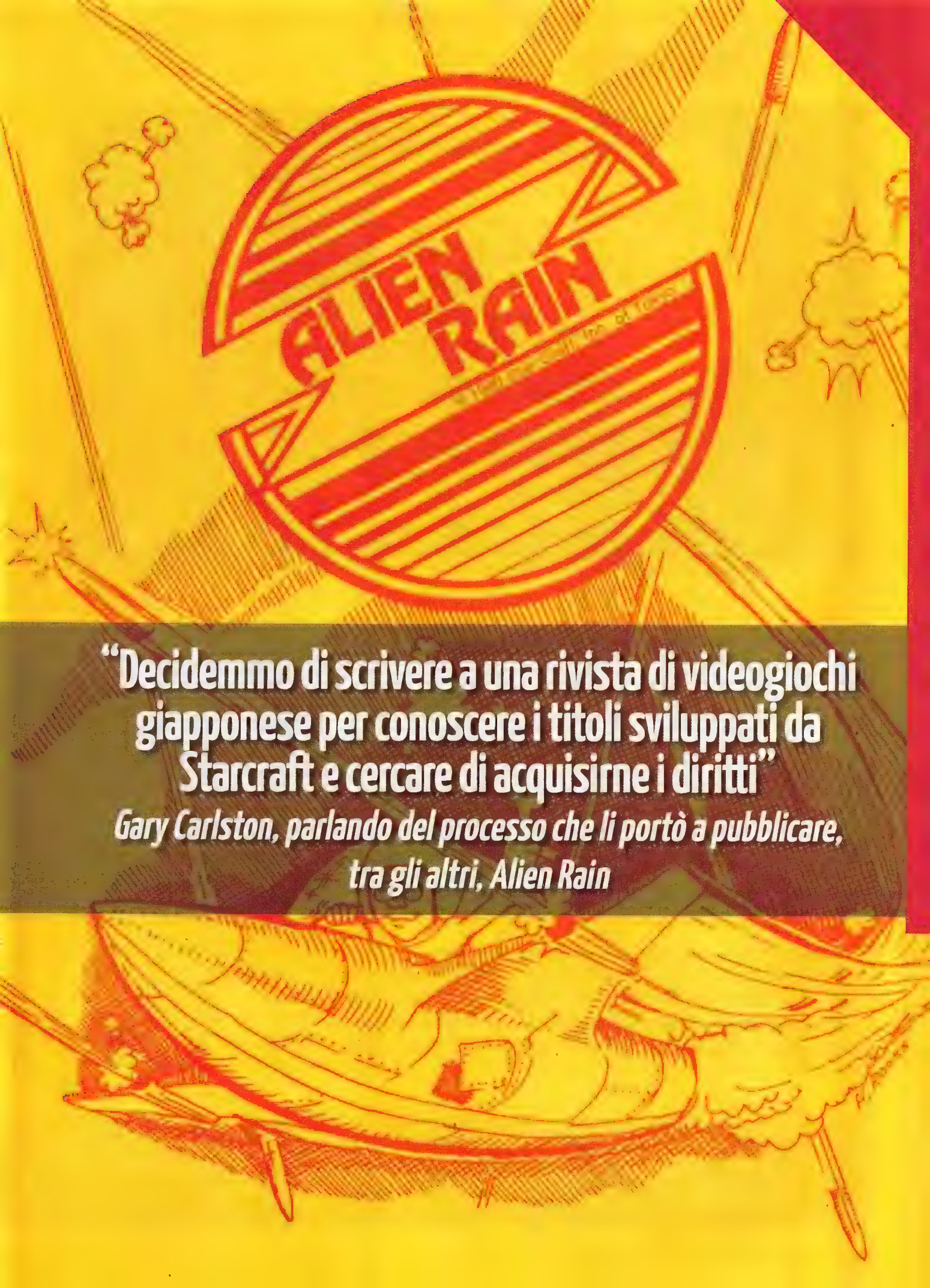
■ **Disponibile per:** PC, Switch ■ Archpray Inc. ■ Rayark International Limited

A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danhero@thegamesmachine.it)**

BRØDERBUND: BAND OF BROTHERS

La febbre dei videogiochi sarà anche scoppiata tra le monetine dei coin-op e l'invasione delle console, ma uno smanettone della golden age non poteva assolutamente restare indifferente di fronte al fascino degli home computer, che permettevano di dare vita all'ambizione dei più determinati attraverso tastiere e linguaggi di programmazione, per creare il gioco perfetto e salvarlo su economici cassette e floppy da consegnare agli amici e alla storia. Fresco di Harward, l'avvocato Doug Carlston condivideva questa visione, invaghito delle potenzialità degli elaboratori elettronici sin dagli anni sessanta, quando un lavoro part-time lo introdusse ai sublimi piaceri della programmazione. Dopo essersi trasferito dalla ventosa Chicago al Maine per aprire uno studio privato assieme a un collega, investì 400 dollari destinati alle spese d'ufficio nell'acquisto di un TRS-80, su cui continuò a coltivare la passione per il codice realizzando Galactic Empire (1980). Un gioco di strategia che attirò l'attenzione di Scott Adams, tanto da spingerlo a includerlo nell'offerta di Adventure International, una software house che prima di allora si era dedicata esclusivamente alla produzione di avventure testuali. Segno della qualità del lavoro di Doug, che nel frattempo avrebbe trasformato il suo titolo d'esordio in una trilogia con Galactic Trader e il futuro Galactic Revolution, arrivando alla strabiliante conclusione che i videogiochi rendevano più del suo lavoro da legale. Alla ricerca di una direzione da dare al proprio futuro, viaggiò fino all'Oregon per incontrare il fratello Gary e convincerlo a creare assieme una realtà tutta loro, relegando a quest'ultimo il ruolo di venditore mentre Doug avrebbe continuato a sfornare videogiochi. Va detto che Gary stava passando un pessimo periodo tra affitti arretrati e prestiti da restituire; messo da parte il legittimo dubbio riguardo la proposta del fratello, riuscì comunque a piazzare telefonicamente 300 dollari di giochi con una singola chiamata, constatando che quello dei giochini non doveva poi essere una trovata così bislacca. In pratica, Brøderbund nacque per pubblicare i giochi di Doug senza sganciare soldi ad altre aziende, e inizialmente i fratelli iniziarono a chiamare tutti i negozi che pubblicavano inserzioni per stringere accordi diretti, instaurando un modus operandi che venne rivisto nell'estate del 1980, quando Gary partì alla volta di San Francisco per conoscere di persona i negozianti e vendere le creazioni del fratello senza passare per la cornetta. Fu un viaggio molto redditizio che spinse i fratelli a chiedere prestiti al resto della famiglia Carlston per finanziare le successive "spedizioni", ma tutti si aggiudicarono in cambio azioni della società; si rivelò un ottimo investimento giacché Gary, in un'intervista pubblicata su Retro Gamer, ammise che sua zia era riuscita a mandare al college i suoi nipoti e i loro amici grazie agli introiti! Ma la fortuna di Brøderbund non è solo frutto di lunghe scarpinate, ma anche di improvvisi colpi di fortuna: i fratelli noleggiarono uno stand al West Coast Computer Faire del 1980 vicino a quello di una software house giapponese chiamata

Sembra poca roba, ma la qualità di Alien Rain era qualcosa di mai visto prima su Apple II.



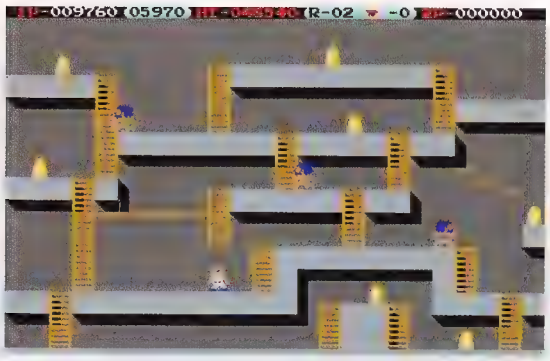
"Decidemmo di scrivere a una rivista di videogiochi giapponese per conoscere i titoli sviluppati da Starcraft e cercare di acquisirne i diritti"

Gary Carlston, parlando del processo che li portò a pubblicare, tra gli altri, Alien Rain

Gli intermezzi di Karateka lasciavano pochi dubbi sulla vocazione cinematografica di Jordan Mechner.

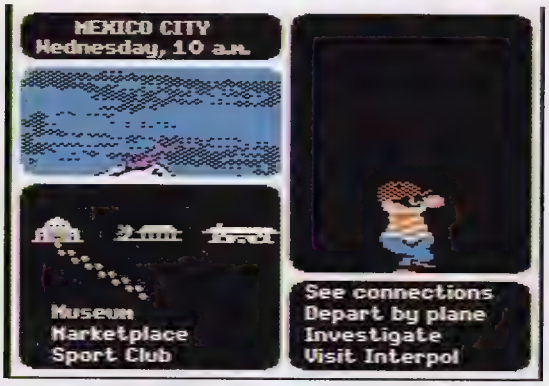
Starcraft (proprio questo il nome, nulla a che fare col futuro gioco di Blizzard), che aveva portato in fiera dei videogiochi per Apple II senza il computer su cui farli girare. Da bravo vicino, Gary mise a disposizione il suo computer e quello che vide su schermo lo intrigò tantissimo, tanto da firmare un accordo con Minoru Nakazawa per ottenere i diritti di distribuzione in occidente. Fu come scoperchiare un bidone di miele davanti a un gruppo di orsi famelici: Apple Galaxian (1980, ribattezzato Alien Rain per evitare problemi legali) era un brillante clone di indovina-quale-arcade-Namco, e appariva straordinariamente avanzato nella realizzazione rispetto a buona parte del software occidentale. Una volta diffuso il gioco, furono tantissimi i programmatori che bussarono alla porta di Brødebund per carpire i segreti di quei prodigiosi programmatori orientali. Uno di questi era Chris Jochumson, autore di un altro clone di Galaxian chiamato Space Quarks; costui divenne uno dei primi "abitudinari" di casa Carlston assieme a David Snider, a sua volta creatore di David's Midnight Magic, un flipper elettronico vincitore del premio Game of the Year da parte di Electronic Games nel 1983, scritto sull'entusiasmo per l'ottimo Raster Balster (1981, il prototipo del leggendario Pinball Construction Set) di Bill Budge. Brøderbund stava dunque espandendo il suo catalogo non limitandosi al solo TRS-80 tanto amato da Doug, ma abbracciando una ricca serie di piattaforme come il Commodore 64, la linea a otto bit di Atari e ovviamente l'Apple II: durante i primi anni Ottanta la sorella Cathy si era unita all'organico occupandosi dei lavori di casa (i tre fratelli vivevano nello stesso appartamento, trasformato durante il giorno in ufficio) e della contabilità, alleggerendo il lavoro di Gary che poteva dunque occuparsi completamente della parte commerciale e lasciando a Doug l'onere della logistica, dalla masterizzazione dei giochi al confezionamento degli stessi. Il passo successivo fu il trasferimento in California, che significava avere a disposizione un ufficio più grande, ma anche conoscere di persona nuovi e abili programmatori come Dan Gorlin, un appassionato di musica che nel 1981 aveva realizzato un curioso gioco a base di elicotteri ispirato alla crisi degli ostaggi in Iran, scritto per passare il tempo mentre organizzava la vendita della sua casa a Los Angeles. Dan desiderava realizzare una sorta di simulatore di volo in prima persona, ma le limitazioni dell'Apple II lo spinsero ad adottare un approccio più arcade, implementando una efficace inerzia tanto per aggiungere quel pizzico di anelato realismo. Il resto del fascino di Choplifter arrivò indirettamente dal mondo delle sale giochi, visto che il suo meccanico era un gran fan di Defender; dopo aver dato uno sguardo alla versione preliminare che Dan amava sottoporre ai

Gary riuscì a piazzare telefonicamente 300 dollari di prodotti con una singola chiamata, constatando che quella dei "giochini" non doveva poi essere una trovata così bislacca



Lode Runner è stato il secondo gioco Brøderbund ad arrivare in sala giochi.

Presto, all'elicottero!



Quel tirapiedi di Carmen si aggira in Messico: la pista è ancora calda.

The Shadow and the Flame fu uno degli ultimi grandi giochi per Brøderbund.

più disparati astanti, questi suggerì di inserire da qualche parte degli omini da salvare. Choplifter (1982) fu un grande successo che toccò numerose piattaforme domestiche, arrivando addirittura a sbarcare in sala giochi grazie a SEGA. In realtà Dan non ebbe nulla a che fare con lo sviluppo della versione arcade, ma il colosso giapponese fu tanto gentile da inserire il suo nome nel gioco e regalargli un coin-op originale! Inoltre Choplifter rappresenta un importante tassello nel lore di Brøderbund, essendo il primo gioco a presentare come avversario lo spietato impero di Bungeling, una costante che avremmo successivamente ritrovato in Lode Runner di Doug Smith e in Raid on Bungeling Bay di Will Wright. Come forse ricorderete (abbiamo trattato la produzione di Will in un vecchissimo appuntamento con la Time Machine) le dettagliate mappe di Raid on Bungeling Bay furono l'ispirazione per Sim City, un progetto sottoposto all'attenzione di Brøderbund e lì scartato poiché ritenuto troppo macchinoso e noioso, un errore epocale che portò al successo di Maxis. Fortunatamente i Carlston ebbero altre intuizioni, e una particolarmente bizzarra prese il nome di Where in the world is Carmen Sandiego (1986), il capostipite di una serie ancora oggi conosciutissima. Nacque tutto in famiglia: i tre fratelli erano soliti divorare libri per ragazzi come il celebre The World Almanac (da noi Il libro dei fatti) da piccoli, interrogandosi a vicenda circa capitali e monumenti mondiali, e Doug volle declinare quelle fanciullesche sensazioni in un videogioco dove i giovani detective venivano messi sulle tracce della ladra Carmen Sandiego e dei suoi scagnozzi. Non se lo filò nessuno, ma a un certo punto il gioco venne notato dagli insegnanti che iniziarono a portalo a scuola per la gioia dei bambini, sancendo la nascita di un marchio popolarissimo diviso tra videogiochi, cartoni animati e quiz dal vivo. Il cuore di Brøderbund batteva comunque per le collaborazioni strette con game designer incredibilmente talentuosi come Jordan Mechner, che aveva sottoposto all'attenzione dei Carlston un giochino chiamato Karateka (1984). Al netto della sensazionale veste grafica, Doug non era stato colpito dall'apparente semplicità dello schema di gioco, ed era deciso a rifiutare la proposta del giovanissimo Jordan; poi, il fato volle che il gioco venne esposto al CES di Chicago senza troppo entusiasmo (praticamente fu usato come riempitivo per un monitor rimasto privo di demo da far girare), e il resto è storia, come d'altronde abbiamo narrato nell'appuntamento della Time Machine dedicato ai creatori di Prince of Persia. Alla fine degli anni Novanta Brøderbund venne acquisita da The Learning Company, a sua volta fagocitata da Mattel; quando l'acquisizione portò via cinquecento dipendenti, un'ormai stanco Doug abbandonò il sogno che aveva contribuito a creare. Gary e Cathy se ne erano andati anni prima, perché non riuscivano più a vivere una realtà che li voleva sterili colleghi di lavoro; in fondo desideravano semplicemente essere fratelli.

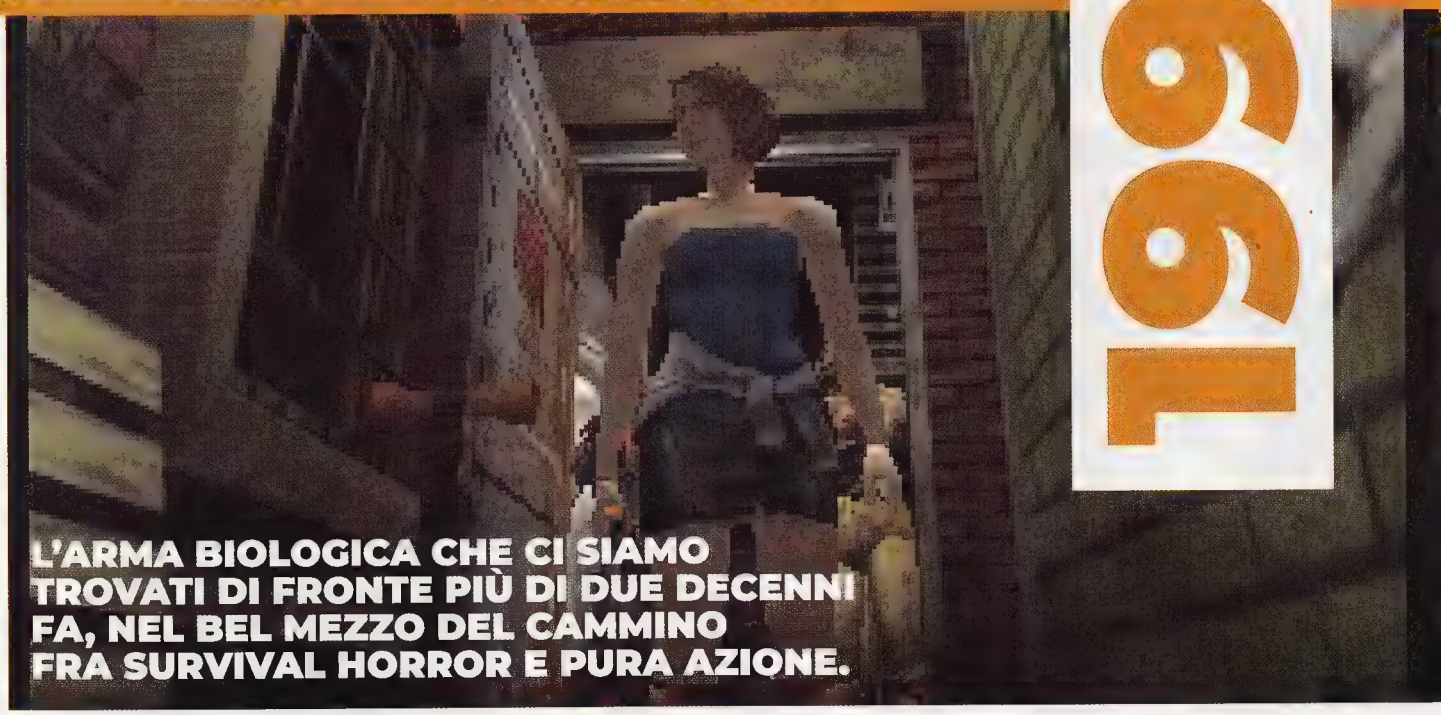
Tantissimi programmatori bussarono alla porta di Brødebund per carpire i segreti della software house Starcraft

A cura di **Gian Filippo "K3lpie" Saba**

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

» Capcom » PC, PSI, Dreamcast, Gamecube

1999



L'ARMA BIOLOGICA CHE CI SIAMO TROVATI DI FRONTE PIÙ DI DUE DECENNI FA, NEL BEL MEZZO DEL CAMMINO FRA SURVIVAL HORROR E PURA AZIONE.

Non fu difficile capire di avere ormai tra le mani una saga di incredibile successo. Dopo un primo capitolo capace di ridefinire il concetto di horror videoludico, il suo sequel riuscì a sfiorare la top 10 dei giochi più venduti per PlayStation, con le sue quasi 5 milioni di copie distribuite. E così, dopo l'uscita e lo straordinario successo di Resident Evil 2 nell'ormai lontano 1998, Capcom decise di non voler lasciare i fan a bocca asciutta troppo a lungo. Solamente un anno dopo, la software house di Osaka rilasciò ufficialmente il terzo capitolo della seconda serie videoludica survival horror della storia, comunque ben più imitata (che vi piaccia o meno, non è questo il discorso) di Alone in the Dark. Da progetto nato come una piccola side story, Nemesis (Last Escape in giappone) riuscì a farsi largo in un modo o nell'altro nella line-up ufficiale e guadagnare il suo spazio in quella che ora viene considerata la trilogia originale. Ma in che modo un gioco del genere, ideato per essere nient'altro che uno spinoff, riuscì a spodestare un vero erede come Code: Veronica? Cos'avrà mai avuto di tanto speciale da far accantonare agli sviluppatori il piano di raccontare le gesta dei riuniti fratelli Redfield?

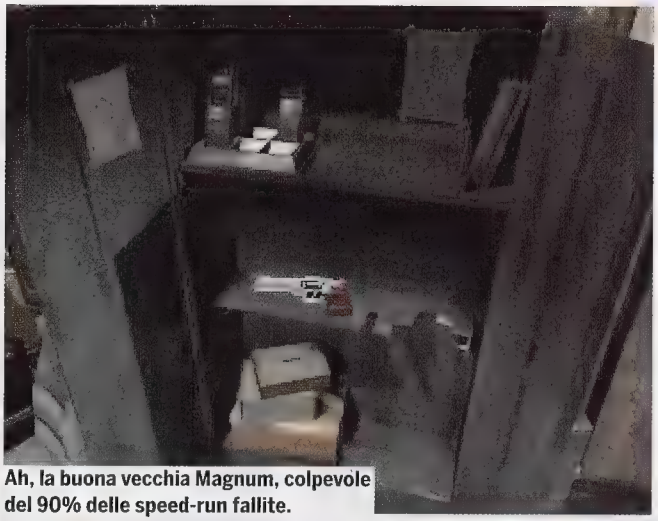
> ANCHE IL GAMEPLAY E LO STESSO CONCETTO ALLA BASE DI RESIDENT EVIL FURONO IN QUALCHE MODO MODIFICATI

COSÌ SIMILE, COSÌ DIVERSO

Utilizzando lo stesso motore grafico del suo predecessore, RE3 venne basato su un'idea molto semplice a cui i fan della serie non avrebbero potuto resistere: assistere di persona allo scoppio dell'epidemia e osservarne le dirette conseguenze sugli abitanti della cittadella che, per via di svariate limitazioni tecniche, non era stata resa in modo abbastanza efficace in RE2 (lacune che, in realtà, hanno in buona parte afflitto anche questo sequel). In particolare, il team di Aoyama scelse di raccontare la storia della fuga da Raccoon City di Jill Valentine, la stessa eroina che nel primo titolo della serie era riuscita a scappare ai corridoi dell'infernale villa Spencer. Nonostante l'ovvio riciclo di tantissimi assetti già messi in bella mostra in passato, questo nuovo capitolo si dimostrò subito in grado di perfezionare ulteriormente la squisita tecnica che univa modelli tridimensionali a dettagliati (al tempo!) sfondi pre-renderizzati, con un colpo d'occhio semplicemente mai visto prima. Non solo: anche il gameplay e lo stesso concetto alla base di Resident Evil furono in qualche modo modificati. Appena messo piede nei vicoli di Raccoon City, avevamo immediatamente l'impressione che per riuscire a raggiungere il lieto fine fosse necessario non fermarsi mai – per fuggire o per combattere, poco importava. Nascondersi e aspettare non era più un'opzione, l'unico modo per

Le vicende di RE3 furono ambientate 24 ore prima che Leon e Claire mettessero piede a Raccoon City in RE2.

Fuggire da Nemesis o morire male... Che scelta difficile!



Ah, la buona vecchia Magnum, colpevole del 90% delle speed-run fallite.

Nel remake Raccoon City sembrerà più viva... anzi, più morta che mai.

ALLE COSTOLE DI JILL VENNE MESSA UN'ARMA BIORGANICA INARRESTABILE, INFATICABILE E SPIETATA

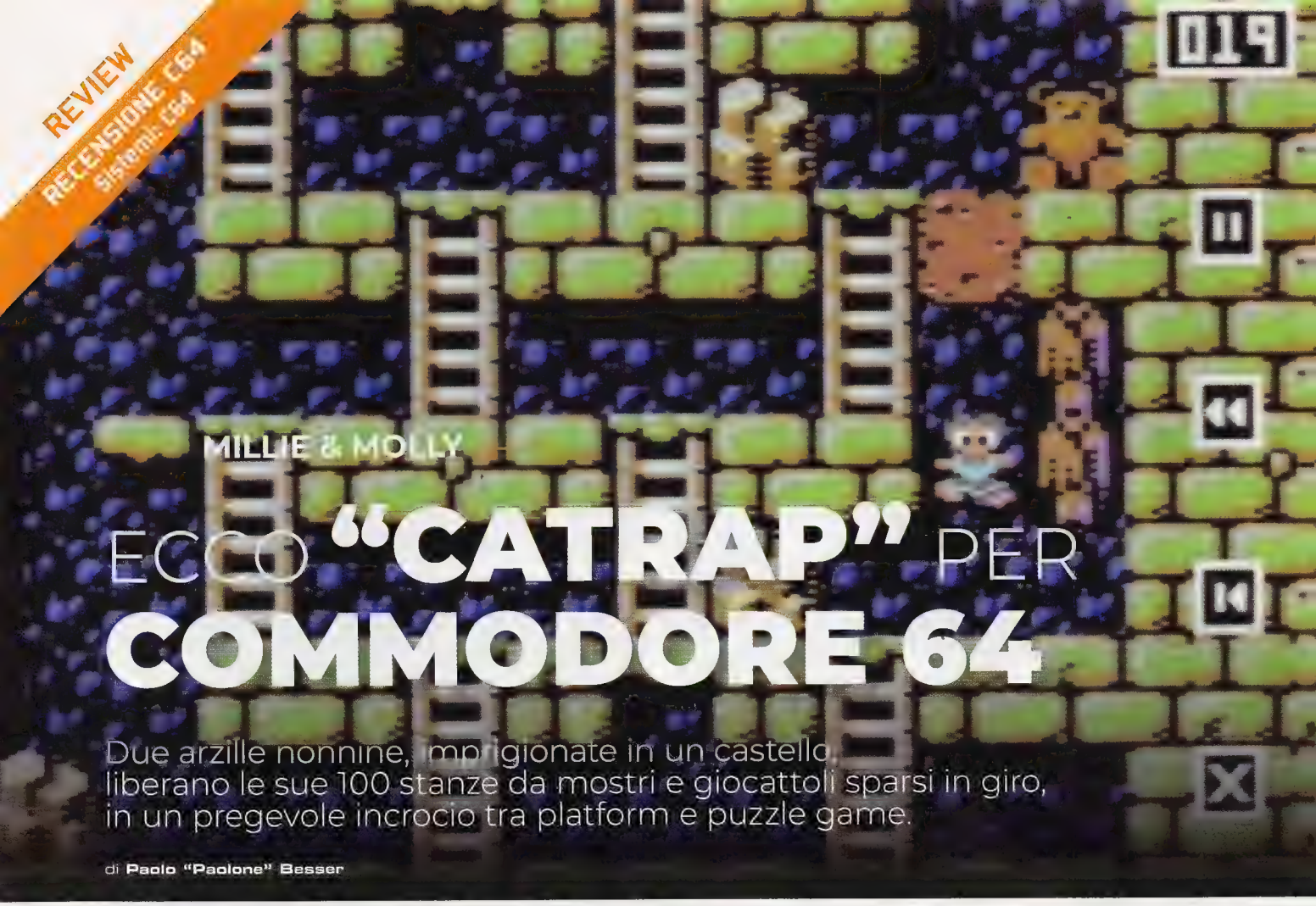
sopravvivere era agire. L'assenza di scenari differenti, al contempo, venne in qualche modo compensata da una serie di bivi posti davanti al giocatore, che modificavano in maniera sensibile la storia e permettevano al contempo quel pizzico di rigiocabilità in più, indispensabile a un titolo di suo non troppo longevo. Non più barricati all'interno di una stazione di polizia, i giocatori si trovarono a fare i conti con un'intera orda di zombie che invadeva le strade e mostri in agguato dietro ogni angolo. Questo finché il titolo non svelò, in tutta la sua distruttiva potenza, il vero nuovo antagonista della coraggiosa agente S.T.A.R.S..

NEMESI

Andare a spasso per la claustrofobica città, facendosi largo tra gli zombie e le creature mutanti, risolvendo allo stesso tempo gli strampalati piccoli puzzle sparsi qua e là, non si rivelò l'unica cosa a rendere RE3 speciale. Il segreto, se così si può dire, era sotto gli occhi di tutto sin dall'inizio. Come suggeriva il titolo nipponico, si trattava infatti di una lunga ed estenuante fuga, che sarebbe culminata in alcune delle scene d'azione più sopra le righe mai viste su PlayStation. Tuttavia, l'indizio più grande lo diede il sottotitolo con cui questo terzo capitolo diventò famoso nel resto del mondo: Nemesis. Alle costole di Jill venne messa, in tutta la sua letale magnificenza, un'arma biorganica inarrestabile, infaticabile e spietata creata dalla Umbrella, capace di cercarla e inseguirla per tutta Racoon City al terrificante grido di "STAAAAAARS". All'orrida e imponente creatura gli sviluppatori donarono non solo la capacità di correre più veloce del giocatore ma, per la prima volta nella serie, la possibilità di inseguirlo attraverso varie stanze e usare addirittura armi come il lanciarazzi. Nonostante la classica visuale in terza persona e i controlli sempre parecchio limitati, per permettere alla coraggiosa Jill di riuscire in questa ostica impresa le furono concesse una rapidità e un'abilità nel combattimento in grado di far impallidire quelle di Leon e Claire. Utilizzare l'ambiente circostante a proprio vantaggio e i nuovi sistemi di schivata e movimento rapido divennero indispensabili e, da quel momento, il concept di base della saga fu portato verso uno stile molto più orientato all'azione rispetto alla lenta e metodica esplorazione che aveva caratterizzato i precedenti due capitoli. Resident 4 era dietro alle porte, e all'epoca fu lui la vera rivoluzione.

I'M STILL ALIVE

Sebbene non riuscì mai a eguagliare la popolarità del suo predecessore, Resident Evil 3 ricevette all'uscita un'accoglienza positiva sia da parte del pubblico che della stampa e, negli ultimi anni, ha addirittura visto una sorta di rinascita nella community di speed-runner grazie alla sua imprevedibilità e all'elevato tasso di difficoltà. A un anno di distanza dalla pubblicazione del miracoloso Resident Evil 2 Remake, la storia sembra quasi ripetersi. Chissà che il lancio del nuovo RE3 non consacri definitivamente un nuovo inizio per la saga e per il genere horror, una sorta di "seconda chance" per sfornare ancora una volta un capolavoro dopo l'altro. ❑



MILLIE & MOLLY

ECCO "CATRAP" PER COMMODORE 64

Due arzille nonnine, imprigionate in un castello, liberano le sue 100 stanze da mostri e giocattoli sparsi in giro, in un pregevole incrocio tra platform e puzzle game.

di **Paolo "Paolone" Besser**

TOM GOLD AWARD

Ah le nonne... Se non ci fossero, bisognerebbe inventarle! Sempre più indulgenti rispetto alle mamme, le nonne incarnano la saggezza e la benevolenza dell'età avanzata, facendo la gioia di generazioni di nipoti e lasciando in loro una scia indelebile di ricordi. Pensiamoci: la loro casa ha sempre avuto un profumo particolare. Possiamo crescere, invecchiare, restare soli o farci una famiglia tutta nostra, ma l'odore della casa della nonna è una di quelle cose che non si dimenticano mai. Perché le nonne, di solito, hanno una cura maniacale per mobili e pavimenti che, progressivamente ma quotidianamente, assorbono l'aroma dei profumi e dei disinfettanti passati su di essi. Per questa ragione il signorotto locale, rincasato da un lungo viaggio all'estero, dopo aver trovato tutti i suoi giocattoli sparsi per il castello non ha avuto alcun dubbio sulle persone a cui affidare il compito di riordinarlo: nonna Millie e prozia Molly che, armate di santa pazienza, dovranno percorrere tutte le 100 sale del maniero per recuperare orsacchiotti e affini.

MILLIE & MOLLY È UN PUZZLE GAME A PIATTAFORME ISPIRATO A UN VECCHIO CLASSICO PER GAME BOY, CATRAP

LO RIPETO VOLENTIERI: CATRAP PER C64!

Millie & Molly è un puzzle game a piattaforme ispirato a un vecchio classico per Game Boy di Yutaka Isokawa, Catrap. Visivamente, ricorda i platform game a schermo singolo degli anni Ottanta, come Bubble Bobble e Rod Land, con i livelli che vanno affrontati una schermata alla volta, ma il paragone finisce qui. Le due nonnine possono muoversi a destra e a sinistra, cadere verso il basso o muoversi liberamente sulle scale. Non possono saltare, ma possono spingere alcuni elementi, come i massi, per liberarsi la strada. I giocattoli vanno afferrati ai lati ma non dall'alto: salendoci sopra, si possono usare come piattaforme. Ci sono muri e pavimenti che non si possono spostare, rocce porose che si possono rimuovere, scale e massi che si possono spostare: il nostro obiettivo è individuare il percorso migliore

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Localizzazione
Multiplayer
PEGI
Piattaforma di prova
Com'è, come gira

(spesso è anche l'unico possibile) per raccogliere tutti i balocchi presenti. Nella maggior parte dei livelli possiamo muovere solo Millie ma, in molti casi, sarà necessario anche l'intervento della sorella Molly: il passaggio da un personaggio all'altro avviene con una singola pressione del tasto fuoco e chi resta privo di controllo può essere usato, a sua volta, come piattaforma.

RAGIONAMENTO IN LIBERTÀ

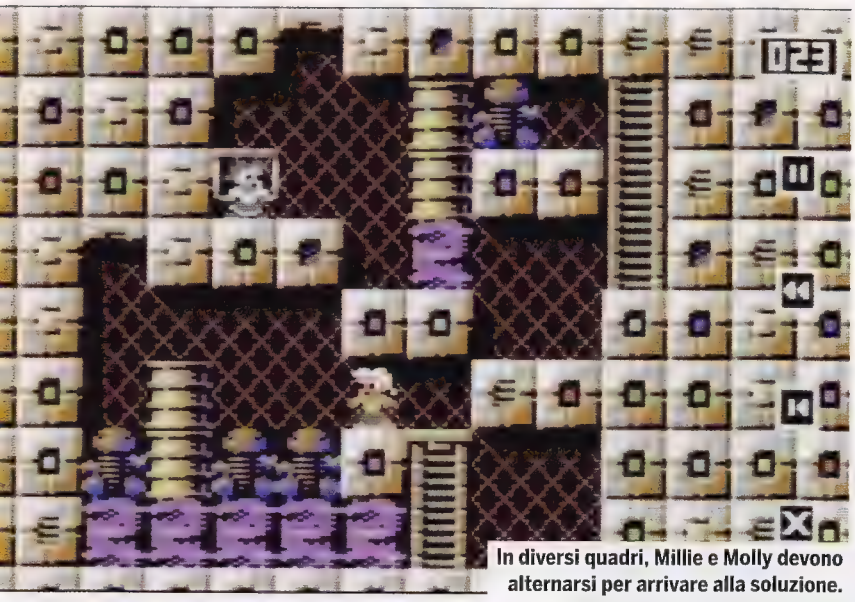
Millie & Molly è bello perché è un gioco senza fretta, avvincente ma anche rilassante: non abbiamo limiti di tempo per terminare i livelli e, se ci accorgiamo di aver fatto errori madornali, possiamo sempre recuperarli "tornando indietro nel tempo" con una lunga pressione del tasto fuoco. L'effetto è simile a quello del riavvolgimento di una videocassetta, con tanto di artefatti e righe bianche che appaiono sullo schermo. Se avete mai giocato a Braid su PC, è qualcosa di molto simile – ovviamente nei limiti imposti dall'hardware del C64. L'autore si spinge a dire che "probabilmente è la prima volta" che un effetto simile viene usato in un gioco per Commodore 64 e, benché mi stia sforzando le meningi da un po', effettivamente non ne ricordo altri capaci di "tornare indietro" in modo altrettanto coreografico. All'inizio di ogni nuovo livello, Millie & Molly fornisce un codice numerico a sei cifre che può essere riutilizzato, alla partita successiva, per riprendere il gioco da lì. Ci ritroveremo a segnarli tutti su un block notes, proprio come facevamo ai bei vecchi tempi!

TECNICAMENTE VALIDO

Carleton Handley, lo sviluppatore di questo gioco, ha fatto davvero buon uso delle capacità del piccolo grande Commodore, stipando nei suoi 64K non solo

Comporre livelli nuovi è semplicissimo grazie all'editor integrato. Che li salva pure.

POSSIAMO RECUPERARE GLI ERRORI "TORNANDO INDIETRO NEL TEMPO". L'EFFETTO È SIMILE A QUELLO DEL RIAVVOLGIMENTO DI UNA VIDEOCASSETTA



In diversi quadri, Millie e Molly devono alternarsi per arrivare alla soluzione.

l'intero gioco, con i suoi 100 livelli e tutto il codice necessario per gestirli, ma aggiungendo anche un facile editor di livelli che, a differenza dell'omologo su Game Boy, può anche salvare i nostri quadri personalizzati su dischetto. Va fatto necessariamente un plauso anche a Hasse Axelsson-Svala per le musiche, piacevoli e azzeccatissime, e a Saul Cross per l'ottima grafica 2D, che fa un buon uso dei colori e sfrutta molto bene la modalità multicolor del C64 (che, lo ricordiamo, riduce la risoluzione a 160x200 pixel). Gli sprite dei personaggi sono buffi e ben animati: vedere gli occhioni delle due arzille vecchiette spalancarsi saltando nel vuoto è impagabile e, a proposito di pagamenti, questo piccolo capolavoro costa solo tre dollari su itch.io! Sono convinto che, se fossimo ancora nel 1986 e questa fosse una recensione di Zzap!, il gioco avrebbe sicuramente preso una medaglia, forte soprattutto del suo gameplay e del level design. Se avete comprato un TheC64 (o un Mini), Millie & Molly è proprio quello che ci vuole, una volta esaurita la "vena nostalgica", per continuare a usarlo con grande soddisfazione. Peccato solo che non si possa giocare in due contemporaneamente, in modalità cooperativa: Carlton potrà eventualmente pensarci per Millie & Molly 2...

PRO

+

+

+

CONTRO

–

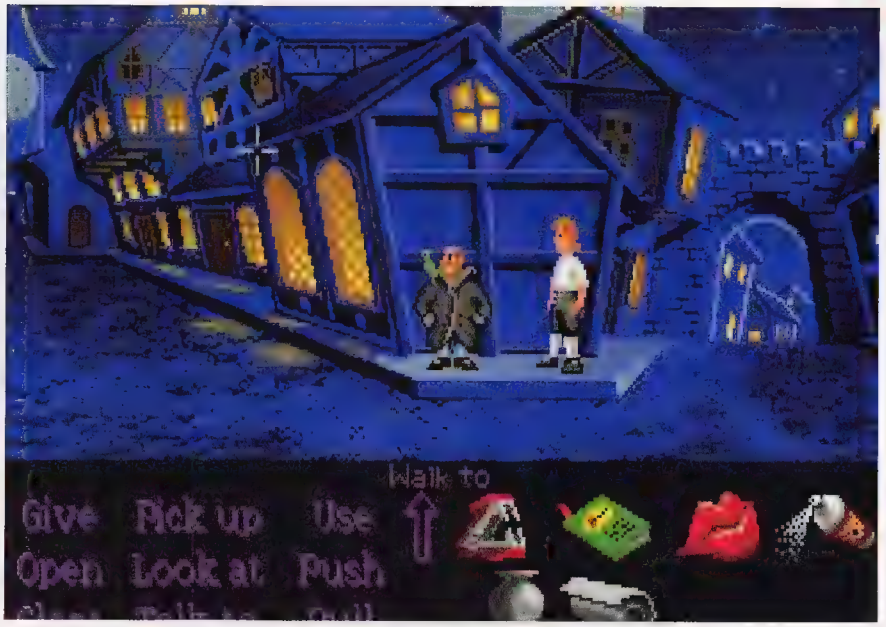
VOTO [92]

C'È UNA **SCIMMIA** A **TRE TESTE** SULLA MIA **SPALLA**

IL VERO SEGRETO DI THE SECRET OF MONKEY ISLAND: L'AVVENTURA PUNTA E CLICCA DIVENTA PER TUTTI, L'INSULTO DIVENTA UNA FORMA D'ARTE E UN POLLO DI GOMMA NON È PIÙ TALE, SE PRIVO DI CARRUCOLA.

I lettori vorranno scusarmi, ma questa volta ho barato. I giochi del mese non sono andato a recuperarli in soffitta, come pur prevederebbe il titolo e lo spirito di questa rubrica, per la semplice ragione che ce li ho sotto gli occhi tutti i giorni, in uno degli scaffali nobili della libreria in salotto. Accanto a quel modellino della moto di Kaneda di Akira, ai volumi cartonati Marvel, agli artbook giapponesi. Gli scatolotti dei primi due Monkey Island in versione Amiga sono lì da tanto tempo per, beh, per ragioni di cuore. Ad arredare ricordi. Il dorso verde maculato della scatola di The Secret of Monkey Island ("per Amiga 500, 1000, 2000, 3000") è uno stereogramma in cui, se mi concentro abbastanza a lungo, probabilmente riesco a vedere tutte le ore spese a cambiare quei quattro dischetti da 3 pollici e mezzo. Sul fronte del box campeggiano, sotto la minaccia incombente di un grande teschio sdentato, un impaurito Guybrush Threepwood armato di spada e con al collo una nota collana di bulbi infilzati, la bella Elaine, altri pirati e una scimmia. Armata di banana. A non saperne niente del gioco, fosse mai stato possibile, in quei mesi a cavallo tra la fine del 1990 e il 1991, entrare in un negozio di videogiochi senza conoscere nulla di The Secret of Monkey Island o dei giochi precedenti di Gilbert, sarebbe bastato quel dettaglio della bellissima illustrazione di Steve "Sam & Max" Purcell per far capire al potenziale acquirente che no, il tono di quella "Avventura grafica di Ron Gilbert" non era serio come tutto il resto dell'immagine poteva far pensare.

"Monkey Island è stato il primo gioco in cui ho sentito di aver finalmente capito come doveva essere un'avventura. Un gioco più chiaro, più ordinato e accessibile a tutti". Ron Gilbert, ideatore e designer principale del gioco, avrebbe riassunto con queste parole, molti anni dopo, il vento di novità che da Mêlée Island soffiò forte sul genere delle avventure punta e clicca. Ma che The Secret of Monkey Island fosse un titolo diverso – non solo bellissimo, ma anche diverso in senso proprio – dai suoi fratelli maggiori nella famiglia dello SCUMM, era evidente già allora. È un sabato pomeriggio del tardo autunno del '90. Vado a trovare un mio amico. Sopra casa sua, il padre ha uno studio di analisi geotecniche, o una filiale della Spectra, ora non ricordo. L'importante è che si tratta di un posto gremito di computer, tre o quattro stanze piene di IBM. Nei giorni di chiusura diventa per noi un'enorme sala giochi, in cui provare su quelle macchine tutto quanto la scena PC offra all'alba degli anni 90. Quel giorno ci trovo il fratellino del mio amico che sta giocando a The Secret



CHE THE SECRET OF MONKEY ISLAND FOSSE UN TITOLO DIVERSO DAI SUOI FRATELLI MAGGIORI NELLA FAMIGLIA DELLO SCUMM, ERA EVIDENTE GIÀ ALLORA

of Monkey Island. In versione EGA, nel gran scialare di 16 colori. Aveva cinque anni, non sapeva ancora leggere, ma aveva imparato a giocarci lo stesso. Solo aveva bisogno che qualcuno gli leggesse i passi di danza sulla mappa del tesoro. Sì, era un gioco davvero accessibile a tutti.

Giro la scatola. Sul retro c'è un testo estratto dalle "Memorie di Guybrush Threepwood, gli anni a Monkey Island". L'ironia travolge la descrizione dell'avventura, la classica elencazione dei punti di forza del gioco. "Partecipa a dei dialoghi complessi e pregni di significato". E c'è la foto del cane che abbaia. "Visita luoghi interessanti e ruba cose". "Goditi la vita notturna senza fine di Mêlée Island". E ancora: "Battute criptiche che capiranno solo quelli intelligenti", "Musica reggae sfondatimpani". La scatola promette anche una trentina di ore di gioco. Provo a calcolare quelle spese a giocarci su Amiga, poi su PC CD-ROM, poi emulato su PSP in un viaggio in Francia pallosissimo, poi nella special edition/remake del 2009. Sono tante, ma non ne chiederei indietro neanche mezza. Le altre avventure di Ron Gilbert erano state divertenti, certo, Maniac Mansion e Zak McKracken and the Alien Mindbenders mi avevano regalato una discreta dose di ghignate, in quei pomeriggi spesi a fondere un Commodore 64 (più o meno letteralmente) e a far finta di capire l'inglese, ma Monkey era il primo di una nuova stirpe. Era un gioco divertente in tutto e per tutto, in cui non c'era il rischio di lasciarci la buccia (beh, tranne in una specifica circostanza), e perciò affrontavi la ricerca di una soluzione per i suoi passaggi, il modo in cui far coesistere ed entrare nel mito del videogioco un pollo di gomma e una carrucola, in modo rilassato. Godendoti l'esperienza, mentre sì, effettivamente il reggae dei pirati, quella musica caraibica indimenticabile firmata da un neo-assunto in Lucasfilm Games, Michael Land, si installava in una directory nascosta del cervello. Non se ne sarebbe andata mai più.

IL DORSO DELLA SCATOLA DI THE SECRET OF MONKEY ISLAND È UNO STEREOGRAMMA IN CUI, SE MI CONCENTRO, RIESCO A VEDERE TUTTE LE ORE SPESE A CAMBIARE QUEI QUATTRO DISCHETTI

Il fatto che in The Secret of Monkey Island non si morisse, fatta salva l'eventualità di una gita sott'acqua sopra i dieci minuti, era uno dei punti fermi di quello che Gilbert stesso si era prefissato quando aveva iniziato a lavorare allo sviluppo del gioco. In un post sul suo blog Grumpy Gamer, nel 2004, Gilbert ripropose un vecchio articolo dell'89 dal titolo eloquente, "Why Adventure Games Suck (And What We Can Do About It)". Un articolo in cui il Dottor Gilbert identificava il male, questa fissazione per le avventure da trasformare in "film interattivi", frutto di una grande "invidia per Hollywood", e ne elencava tutta una serie di possibili cure. Dodici regole/medicine, dalla necessità di rendere chiaro l'obiettivo finale e palesi quelli secondari all'importanza di non tagliare fuori un giocatore perché non ha raccolto in precedenza un oggetto che gli serve in seguito. La terza regola riguardava appunto la morte, e il fatto che nei giochi di avventura dovrebbe essere possibile arrivare alla fine senza schiattare mai, se il giocatore presta la dovuta attenzione.

LA SOFFITTA DI DOCMANHATTAN

ALLA LUCASFILM ERANO IN GRADO DI FARTI SEMBRARE DIVERTENTE ANCHE UN SISTEMA DI PROTEZIONE ANTICOPIA, COME IL FAMOSO DIAL-A-PIRATE

Nato a La Grande, Oregon, nel '64, Ron Gilbert aveva iniziato la sua carriera quando era ancora uno studente dell'Eastern Oregon State College. Un programma scritto con un amico, Graphics BASIC, era piaciuto a una società di Brisbane, California, chiamata Human Engineered Software, che gli aveva offerto un lavoro. Lì lo avevano messo a programmare per il Commodore 64, prima che la società finisse gambe all'aria solo pochi mesi più tardi. A quel punto lo chiama la Lucasfilm Games (la futura LucasArts), che ha bisogno di qualcuno che converta per C64 i suoi giochi per Atari. Il resto è storia: poco dopo, assieme a Gary Winnick, crea Maniac Mansion. Gioco talmente seminale che in quell'occasione viene coniato dallo stesso Gilbert il termine "cutscene", che l'industria del gioco si porta dietro ancora oggi. Nasce lo SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion, appunto), nasce il mito delle avventure punta e clicca Lucasfilm, perché Gilbert odiava quelle testuali. Dopo Zak McKraken, Ron inizia a pensare a questo gioco di pirati, soprattutto perché gli piace l'attrazione di Disneyland Pirates of the Caribbean. Se avete sempre immaginato un collegamento tra le avventure di Guybrush e LeChuck e il mondo di Jack Sparrow, beh, è sempre stato lì. Sin dal principio.

Il progetto, però, viene messo in standby perché c'è da lavorare a Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure, che verrà lanciato in contemporanea al terzo film di Indy. Gilbert la trova un'esperienza importante, che lo aiuta a plasmare meglio, in seguito, il mondo di Monkey. Ma tornato al lavoro sui suoi pirati, sul progetto che internamente viene chiamato ancora Mutiny on Monkey Island, Gilbert si rende conto che non potrà farcela da solo. Ha bisogno di una mano, gliene arrivano quattro. Ci sono questi due ventenni, in Lucasfilm da pochissimo. Hanno fatto da playtester per l'altro gioco di Indy, Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game, e sono stati messi ad apprendere le vie della forza dello SCUMM. Uno si chiama Timothy John Schafer, detto Tim, l'altro Dave Grossman. E qui mi fermo un attimo, poggio la scatola del gioco e ricordo quel giorno, di un E3 di un miliardo di anni fa, in cui incontrai in stretta sequenza nella stessa mattina, per fare due chiacchiere su due giochi diversi, l'uno e l'altro. Tornai in albergo raggiante come un Tentacolo Viola.

Ogni giocatore degno di questo nome, vale a dire il 100% dei lettori di questa gloriosa rivista, sa che tanti degli aspetti più memorabili di The Secret of Monkey Island furono frutto di un saporito frullato di caso e necessità. Guybrush si chiama così perché il grafico Steve Purcell aveva creato il file di un eroe ancora senza nome, "guy", e il programma, Deluxe Paint, chiamava quei file "brush". Guy-brush. L'aspirante pirata indossava una camicia bianca su pantaloni neri perché i colori a disposizione erano pochissimi. La versione originale del gioco, dicevamo poco prima, era in standard EGA, 16 colori e una risoluzione tutta vita di 320x200 pixel. Quanto ai duelli a base di insulti, Gilbert li usò come espediente per preservare una delle situazioni classiche da storie di pirati, senza però inserire una fase action nel gioco, che avrebbe

scontentato i puristi delle avventure. E siccome nei vecchi film di pirati con Errol Flynn si perdeva più tempo a parlare che a combattere, Gilbert pensò fosse una buona soluzione una sfida all'insegna dello Specchio riflesso! "Combatti come un contadino!", "Molto appropriato. Combatti come una mucca". Lo era eccome, una buona soluzione.

C'ERA GIÀ IL SEGUITO ALL'ORIZZONTE, UNA NUOVA AVVENTURA PRONTA A SALPARE ALLA VOLTA DEL MIO AMIGA 500, PROMETTEVANO LE PREVIEW QUI SU TGM

Prendo un bel respiro, un po' per paura che il solito fiume di ricordi mi porti via, un po' perché sono mesi che non tolgo la polvere su quel ripiano e agli acari dovrei chiedere ormai una quota dell'affitto. Apro la scatola. I quattro quadrati di plastica blu e metallo rimbalzano all'interno del cartone. Sopra ai floppy leggo che per questa versione Amiga è consigliata l'espansione a 1 mega di RAM. Un cartoncino a due facce ricorda i comandi via tastiera e suggerisce di aggiungere un quinto dischetto vergine alla compagnia, per salvare i progressi. Un manualetto di poche pagine spiega invece la trama del gioco e le differenze rispetto alle avventure Lucasfilm precedenti, elargisce un po' di suggerimenti per le fasi iniziali e sottolinea quel modo nuovo di intendere un'avventura. "Our Game Design Philosophy", un paragrafetto con cui il team ci tiene a ribadire che no, non sopporta i "giochi che ti danno una mazzata in testa ogni volta che sbagli", e che immagina anche per i giocatori sia meglio "risolvere i misteri di un gioco attraverso l'esplorazione e le scoperte, anziché morendo migliaia di volte". Non è firmato da Gilbert, ma l'ha scritto chiaramente lui.

E poi sì, c'è pure il famoso Dial-A-Pirate, uno dei sistemi antipirateria che nel mondo del videoludo si ricorda con maggior affetto. Una schermata all'inizio del gioco mostrava il volto di un pirata composto da due mezze facce, una metà superiore e una inferiore. Ruotando il doppio disco di cartoncino, bisognava far combaciare le due parti mostrate e digitare la data evidenziata. Ne venivano fuori dei mostri mica da ridere, con il volto per metà teschio o una spada piantata in testa, ma almeno non era una scocciatura pura e semplice come il trova la parola x a pagina y usato da tanti. Alla Lucasfilm erano in grado di farti sembrare divertente anche un sistema di protezione anticopia. Così come di rendere divertente la lettura di un manualetto. Non era semplice mestiere, era un insieme di fattori che rese quei designer leggendari e quella manciata di anni irripetibili nella storia del videogioco. Era magia. O meglio, vista l'ambientazione, era vudù.

Ripenso alle risate che quel gioco mi ha regalato, quando avevo quindici anni e tutte le altre volte che l'ho ripreso. Ripenso a LeChuck, Elaine e Carla il maestro di Spada, ai cannibali buoni di Monkey Island e soprattutto a Stan, il venditore di vascelli usati, probabilmente il mio personaggio preferito del primo Monkey. La fine dell'avventura, la prima volta, non fece però a tempo a lasciarmi dentro quel senso di vuoto che si è sempre accompagnato al completamento di un gioco memorabile. C'era già il seguito all'orizzonte, una nuova avventura pronta a salpare alla volta del mio Amiga 500, promettevano le preview qui su TGM. Con più emozioni, una grafica fantastica, molti più colori e, sì, anche molti più dischetti. Ma non c'è più spazio, perciò toccherà parlarne il mese prossimo. Dai, non fate quelle facce deluse, ci sarà tempo e modo di... Guardate dietro di voi! Una scimmia a tre teste! ❑

A cura di **Paolo Besser (paolone@thegamesmachine.it)**

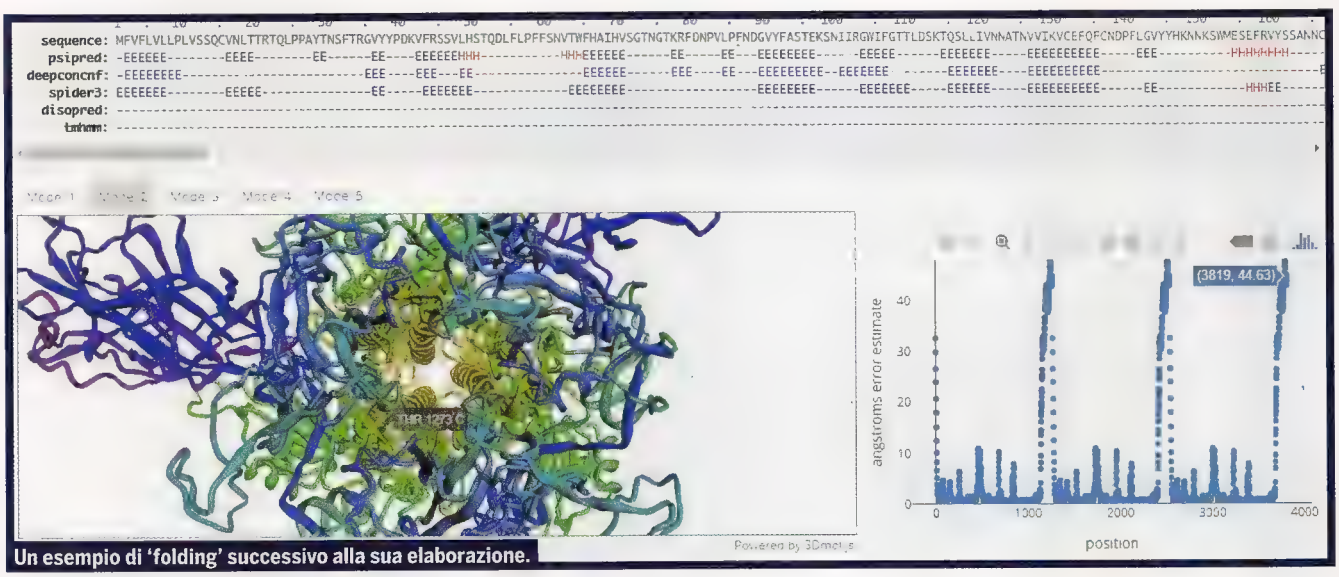
LE **PANDEMIE** NELL'**ERA** DELL'**IA**

La recente epidemia di Covid-19 ha dimostrato come l'intelligenza artificiale possa dare una svolta alla diagnosi e alla cura delle malattie. Ma anche noi giocatori possiamo offrire il nostro contributo concreto alla ricerca scientifica.

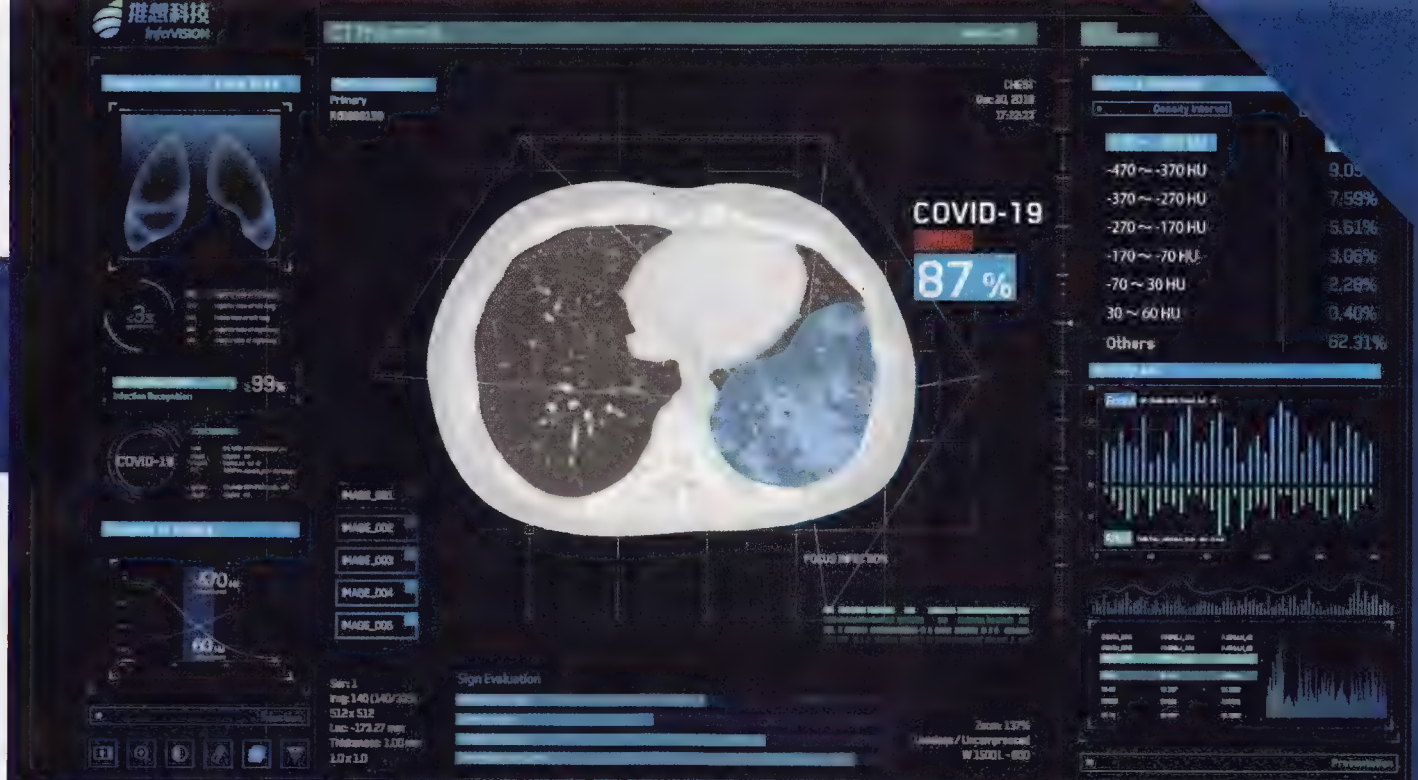
Boston, 30 dicembre 2019. Alle 23.12 (ora locale), il sistema automatizzato HealthMap del Boston Children's Hospital – un sistema basato su IA che scandaglia le notizie online e i rapporti sui social media – ha inviato un'alert su un'inspiegabile polmonite che aveva colpito numerosi individui nella città cinese di Wuhan, classificandolo con un indice di gravità pari a 3 su 5. Ma, forse a causa della sua bassa priorità, nessuno ci ha fatto caso per diversi giorni. Fortunatamente, l'intelligenza umana si era già mobilitata: l'epidemiologa newyorkese Marjorie Pollack, vicedirettrice di un programma di monitoraggio delle malattie emergenti noto come ProMed, aveva già iniziato a scrivere un avviso pubblico quattro ore prima, sulla base di alcune informazioni allarmanti che le erano giunte via e-mail. Il rapporto definitivo di ProMed è stato diramato mezz'ora dopo l'avviso di HealthMap, scongiurando la possibilità che l'IA del Children's Hospital diventasse una moderna Cassandra. L'IA, dunque, aveva battuto gli esseri umani per velocità, ma non era stata in grado di valutare correttamente la gravità della situazione. I sistemi informatici che esaminano i rapporti online alla ricerca di informazioni sulle epidemie si basano sull'elaborazione del linguaggio naturale, lo stesso ramo dell'intelligenza artificiale che aiuta a rispondere alle domande poste a un motore di ricerca o a un assistente vocale digitale. Ma l'efficacia degli algoritmi dipende dai dati che stanno analizzando: è fondamentale che il modo in cui le diverse agenzie riportano i dati medici sia coerente, perché in caso contrario può ostacolare le procedure. Per questo motivo, quasi sempre, è ancora necessaria una persona in carne e ossa che svolga la revisione dei dati. Ciò nonostante, le tecniche di machine learning sono state impiegate con successo su numerosi aspetti della Covid-19, dalle previsioni sull'entità del contagio all'identificazione, negli aeroporti, dei passeggeri che potevano esserne infetti, passando naturalmente per lo studio del virus SARS-CoV-2 e per la diagnosi della malattia.

E IL PC SENTENZIÒ: "NON È LUPUS"

Di fronte a un'emergenza come quella del Coronavirus, uno dei maggiori problemi iniziali è stato identificare con relativa certezza i possibili contagiati e indirizzarli verso esami specifici. In Italia si usa un metodo di rilevazione basato sulla comparazione degli acidi nucleici, il cosiddetto "tampone": si preleva cioè un po' di saliva e si va alla ricerca di una "impronta", una sequenza nota del genoma del virus. Un sistema efficace, ma soggetto alle possibili mutazioni dell'agente patogeno. Lo scorso 3 febbraio, in Cina, il virus era stato diagnosticato a 17.205 pazienti, mentre altri 21.558 potenziali casi erano in attesa di verdetto. A Wuhan, presso il Tonji Hospi-

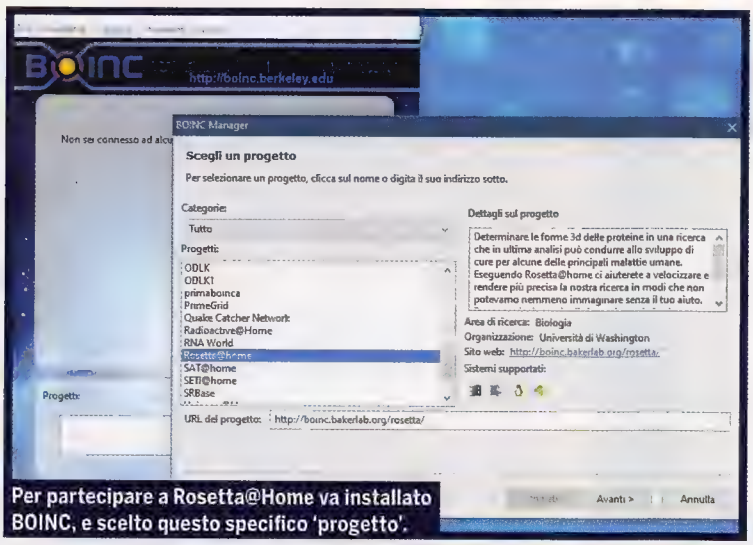


Un esempio di 'folding' successivo alla sua elaborazione.



In Cina usano le immagini della TAC per scoprire l'infezione, grazie a tecniche di intelligenza artificiale.

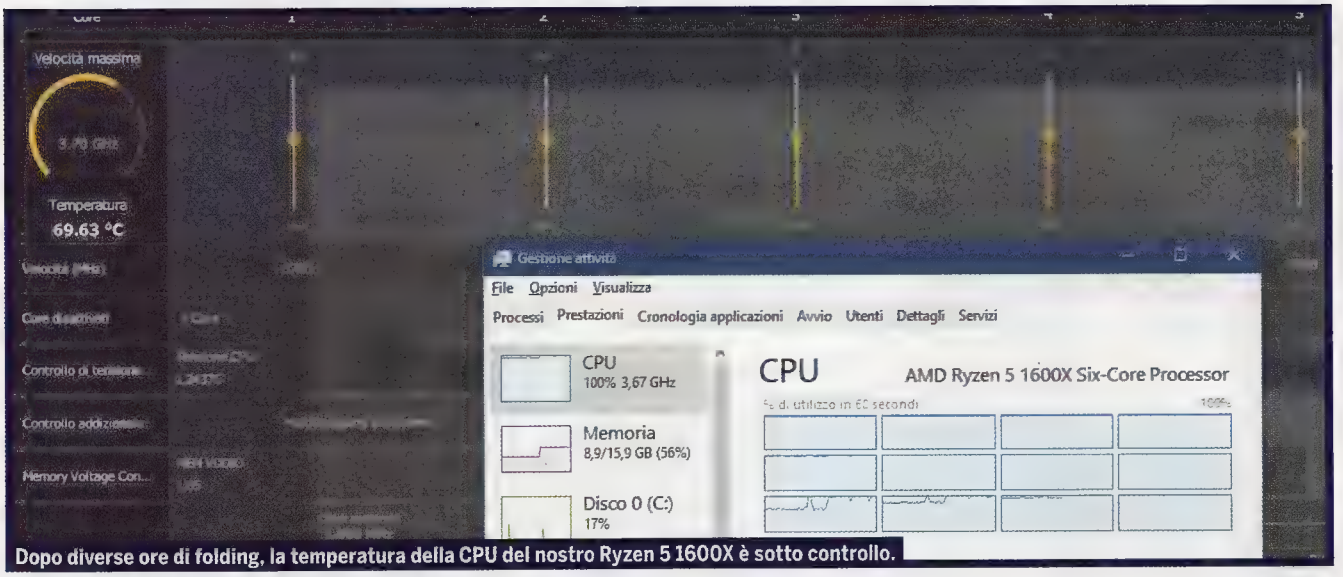
tal, così come in altri centri ospedalieri sparsi per il territorio cinese, a occuparsi di questo triste fardello è stata un'IA sviluppata da Infervision, un'azienda statunitense con sede a Filadelfia, in Pennsylvania. Il sistema provvede ad analizzare le immagini provenienti da una tomografia assiale computerizzata (TAC) eseguita sul paziente, riducendo il tempo necessario a ottenere una diagnosi. Un approccio seguito anche da Alibaba, che tramite la controllata Damo Academy, con la collaborazione di Amazon, Microsoft e altri ancora, è riuscita ad aumentare l'accuratezza al 96% e ridurre a soli 20 secondi il tempo necessario per distinguere una polmonite da Covid-19 da una dovuta ad altri fattori. Il sistema sfrutta complessi sistemi di analisi basati su machine learning ed è stato allenato con immagini e dati provenienti da 5mila casi confermati di Coronavirus. È già stato testato negli ospedali di tutto il Paese e, a oggi, almeno 100 strutture sanitarie lo stanno utilizzando. Non è l'unico, perché Ping An, una società concorrente di Alibaba, ha prodotto un sistema analogo, fornendo servizio a oltre 1.500 strutture ospedaliere e 5.000 pazienti. La sua attendibilità è pari al 90% e il tempo di esecuzione solo 15 secondi. In ogni caso, il sistema sanitario cinese ha previsto l'uso della TAC in aggiunta al tradizionale "tampone" dal 5 febbraio, per garantire una migliore efficacia nell'individuazione del Coronavirus. E da noi? In Italia c'è la burocrazia, a cui potrebbe aggiungersi l'obsolescenza dell'hardware. Scrive, infatti, Open: «Nell'Unione europea questo genere di test deve ancora ottenere la certificazione. Sarà fondamentale capire se per i nostri standard è da considerarsi un modello affidabile». Al di là della necessaria peer review e delle questioni legislative, il timore espresso dalle nostre autorità scientifiche è che le immagini e le metodologie usate da Damo Academy e Ping An possano essere inadatte alle nostre tecnologie. A quanto pare, noi giocatori non siamo gli unici a doverci preoccupare dei requisiti hardware.



Per partecipare a Rosetta@Home va installato BOINC, e scelto questo specifico 'progetto'.

IL PROBLEMA DA RISOLVERE

Probabilmente lo avrete letto diecimila volte: SARS-CoV-2 (o 2019-nCoV come era chiamato prima) è un virus da non sottovalutare. Di sicuro, non è quel "malanno un po' più grave di un'influenza" ipotizzato inizialmente. Si tratta invero di un agente patogeno estremamente contagioso che, in breve tempo, può portare da uno stato di salute ottimale a una polmonite bilaterale interstiziale e, in mancanza di intubazione, a una morte orribile. Il suo obiettivo è replicarsi sfruttando le cellule che compongono i tessuti delle vie respiratorie. Il virus sfrutta una proteina detta 'spike', spuntone (le protuberanze rosse che adornano la sua superficie, nelle sue rappresentazioni grafiche), capace di legarsi a un recettore di tipo ACE2 presente sulle cellule dei nostri polmoni: a questo punto, inocula il suo RNA e inizia il processo di moltiplicazione, distruggendo le cellule ospiti. Una delle tattiche ideate dagli scienziati per contrastare SARS-CoV-2, impiegata con successo per altri virus dello stesso tipo, consiste nel disarmare questo spuntone: un ipotetico vaccino, in altre parole, renderebbe inoffensiva questa proteina, impedendole di legarsi alle nostre cellule. Il problema è che, per fare questo, è necessario conoscere la sua catena di amminoacidi (gli "ingredienti" molecolari) e il modo in cui essa si ripiega (folding: il processo che

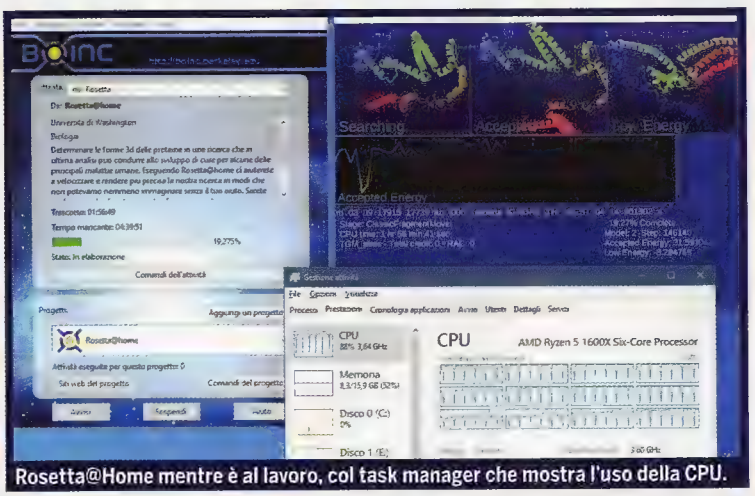


Dopo diverse ore di folding, la temperatura della CPU del nostro Ryzen 5 1600X è sotto controllo.

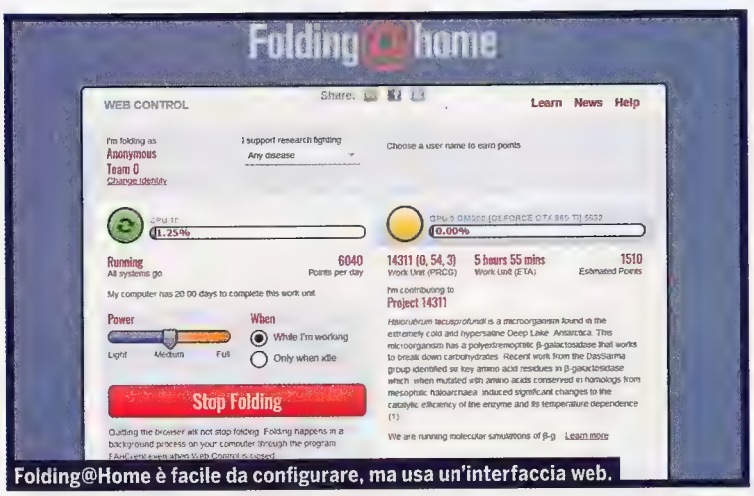
permette a una proteina di ottenere la sua specifica struttura tridimensionale e di svolgere la sua funzione fisiologica). Il ripiegamento proteico richiede simulazioni complesse ed estese, che dovranno poi essere confrontate, all'interno di strutture chiamate wet-lab, con il ripiegamento naturale di queste proteine, ottenuto in vitro. Per questo genere di simulazioni i supercomputer non bastano: occorrono piattaforme di calcolo distribuito che consentano di suddividere lo sforzo fra tanti computer diversi, un funzionamento del tutto analogo a quello della blockchain con cui si "minano" le monete virtuali.

ROSETTA@HOME E FOLDING@HOME

Noi tutti possiamo dare il nostro contributo all'individuazione del ripiegamento proteico, non solo per fronteggiare il Coronavirus, ma anche per sconfiggere altre malattie in cui questo processo assume un ruolo fondamentale. Basta registrarsi, scegliere un team con cui collaborare e mettere a disposizione, quando ci è comodo, la potenza della nostra CPU, o della nostra scheda video, o di quel Rig che avevamo allestito tempo fa quando sognavamo di minare bitcoin.
Rosetta@Home (boinc.bakerlab.org/rosetta) è un progetto basato BOINC (Berkeley Open Infrastructure for Network Computing), una piattaforma di calcolo distribuito sviluppata dall'Università di Berkeley

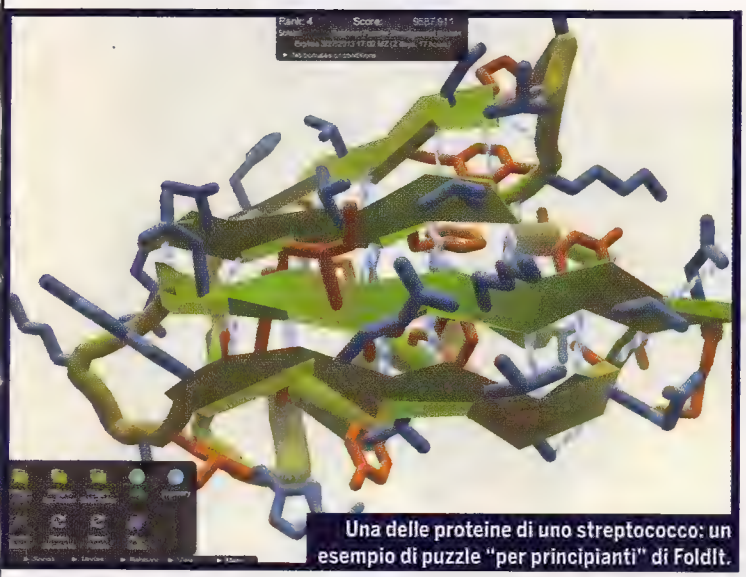


Rosetta@Home mentre è al lavoro, col task manager che mostra l'uso della CPU.

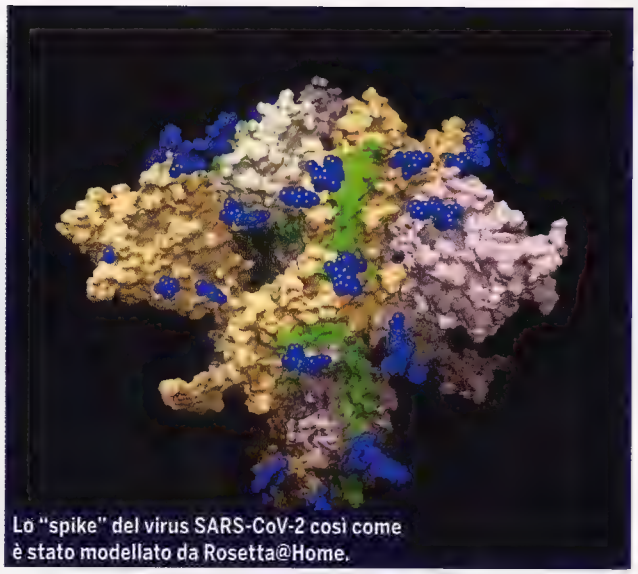


Folding@Home è facile da configurare, ma usa un'interfaccia web.

che supporta un'ampia quantità di iniziative, tutte accomunate dalla necessità di frammentare un'enorme mole di calcoli fra migliaia di volontari. Rosetta@Home è riuscita a descrivere in modo accurato alcune importanti proteine del SARS-CoV-2, tra cui anche il famigerato "spike". Il 21 febbraio scorso l'Institute for Protein Design dell'Università di Washington dichiarava: "Siamo lieti di segnalare che la suite di modellistica molecolare Rosetta è stata recentemente utilizzata per prevedere con precisione la struttura, su scala atomica, di un'importante proteina coronavirus, settimane prima che potesse essere misurata in laboratorio. Le conoscenze acquisite dallo studio di questa proteina virale vengono ora utilizzate per guidare la progettazione di nuovi vaccini e farmaci antivirali".
Folding@Home (foldingathome.org) è un altro progetto analogo che, però, dispone di tecnologie proprietarie e, da diversi anni ormai, può usare anche la GPU per eseguire i suoi calcoli. Da anni impegnato nella ricostruzione del ripiegamento di proteine fondamentali per curare vere e proprie piaghe come i tumori al seno, l'Alzheimer, il morbo di Parkinson e la malattia di Huntington, Folding@Home ha recentemente messo a disposizione la sua potenza di calcolo anche ai ricercatori impegnati sul Coronavirus SARS-CoV-2, basta selezionare "Any Disease" nel suo menu principale.



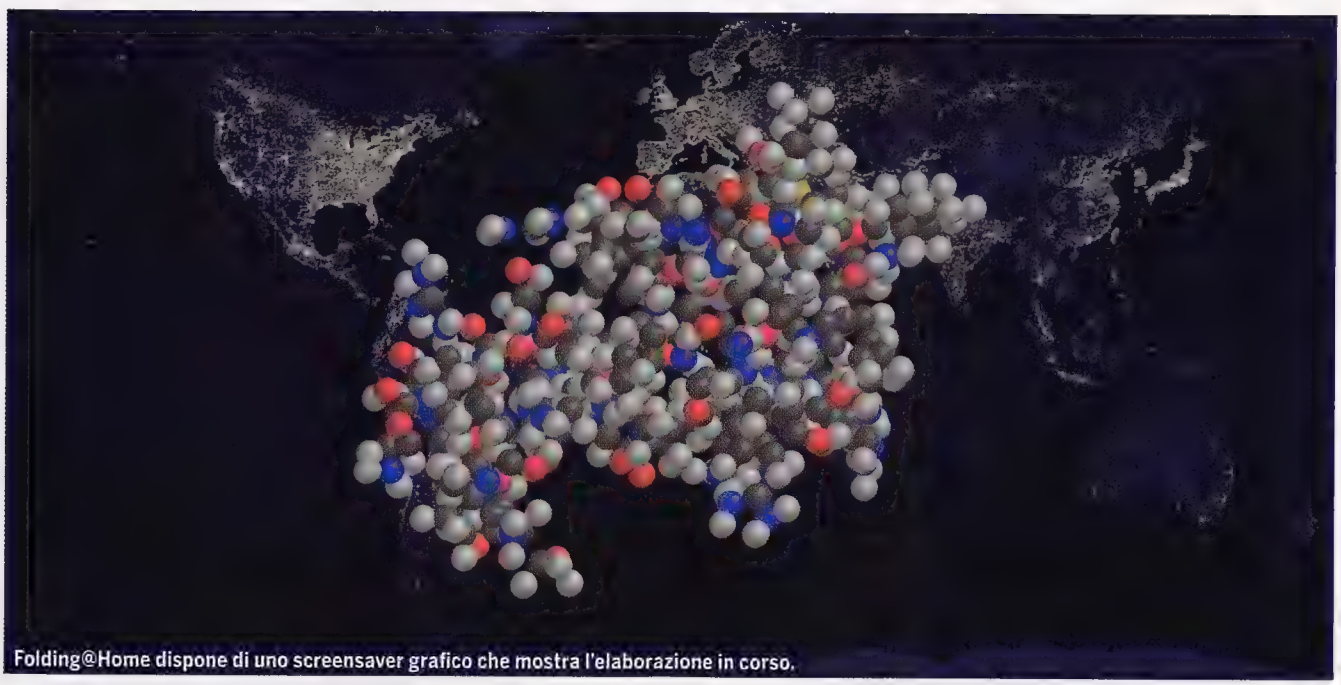
Una delle proteine di uno streptococco: un esempio di puzzle "per principianti" di FoldIt.



Lo "spike" del virus SARS-CoV-2 così come è stato modellato da Rosetta@Home.

GIOCHIAMO A FARE FOLDING

Ma dobbiamo per forza lasciare al computer il compito di fare una scoperta così importante? Non possiamo provarci noi stessi, magari sfruttando le nostre conoscenze scientifiche o, più realisticamente, impadronendosi delle regole del gioco? In realtà possiamo. Esiste un divertente puzzle game, realizzato in ambiente universitario e supportato economicamente da enti e aziende come DARPA, NSF, Amazon, Microsoft e altre ancora, basato proprio sul ripiegamento proteico e finalizzato a ottenere "attivamente", con l'ingegno umano, specifiche soluzioni ai problemi. Si chiama **FoldIt** e si può scaricare dal sito fold.it/portal, nelle versioni per Windows, MacOS e Linux. Il gioco chiede di creare un account e propone una trentina di puzzle di tutorial, con cui possiamo imparare le basi del ripiegamento proteico divertendoci. Il bello è che non bisogna assolutamente essere degli scienziati per capirlo. Per noi, semplici giocatori, le proteine si trasformano in lunghe catene tridimensionali, pezzi di un puzzle che dobbiamo spostare e modificare in modo opportuno. Terminata la fase di apprendimento, possiamo lanciarci nella mischia on-line e partecipare a due diversi tipi di sfida: gli "Science puzzles" e i "Contest". I primi costituiscono il fulcro del gioco e ci mettono di fronte a problemi reali da risolvere. FoldIt dispone di un meccanismo di apprendimento quasi scolastico e, per tanto, le proteine più semplici da ripiegare sono riservate a chi ha appena finito il tutorial; quelle più toste, invece, sono protagoniste di sfide a tempo che durano solitamente una settimana. I "Contest", invece, durano diversi mesi o addirittura anni, e sono sfide ideate dai giocatori per il solo gusto di giocare. FoldIt dispone di un sistema di chat interno ed è un passatempo utile, oltre che sorprendente. Può servire sia a scacciare la noia, sia a imparare qualcosa di nuovo. E, chi lo sa, potremmo anche contribuire a una grande scoperta! Se non ci credete, date pure un'occhiata al blog: fold.it/portal/blog. ■



Folding@Home dispone di uno screensaver grafico che mostra l'elaborazione in corso.

THE PERFECT MACHINE

Molti lettori hanno invocato a gran voce il ritorno della pagina del "PC Ideale", soppressa qualche tempo fa per ragioni di spazio e di sostanziale ripetitività delle sue voci. Così abbiamo deciso di rimettere mano alla questione proponendo la "versione 2.0" della rubrica, con tre piattaforme per altrettante finalità "tipiche" e alcune doverose aggiunte alle voci (in particolare: d'ora in poi lo storage sarà suddiviso tra disco di sistema veloce e disco dati con maggiore capienza, ma più lento. Inoltre, sono incluse le previsioni di spesa per case, mouse, tastiera e alimentatore, rapportate a ciascuna configurazione). Ci auguriamo che la nuova impostazione sia molto più gradevole della precedente.

TOP GAMER

Per il giocatore che non deve chiedere mai!

Un PC con componenti al top pensato principalmente per il gioco a 4K, le cui prestazioni in altri ambiti sono puramente secondarie. L'idea, insomma, è che chi decide di acquistare un PC come questo lo faccia esclusivamente per giocare, o quasi. Tutte le componenti sono finalizzate a ottenere il meglio in ambito ludico, e questo senso spiega perché, nonostante i Ryzen 9 3950X di AMD siano più economici e abbiano esattamente il doppio dei core, sia stata scelta una configurazione basata su Core i9 9900K. Rispetto al mese scorso, i prezzi dei singoli componenti sono un po' scesi e un po' saluti, restando sopra quota 4000 euro.

Scheda Video	GeForce RTX 2080 Ti	€1.140
CPU	Intel i9 9900K	€520
Scheda Madre	MSI MPG Z390 Gaming Pro Carbon	€190
RAM	32 GB Corsair Vengeance LPX 2x16 3600	€180
Drive sistema	Samsung 970 EVO MZ-V7E2T0 2TB M.2	€420
Drive dati	Samsung 860 EVO Sata SSD 4 TB	€570
Monitor	ASUS VA CG32UQ 4K 32"	€790
Altro	Case + Alimentatore + Tastiera + Mouse	€400
Costo totale della piattaforma:		€4.210

PERFORMANCE

Ottime prestazioni al giusto prezzo

Un PC di categoria "Performance" è pensato per essere un buon "performer" in ogni situazione. In questa fascia diamo l'assoluta precedenza al rapporto fra prezzo e prestazioni, cercando di ottenere una piattaforma quanto più equilibrata possibile, ottimale per il gioco a risoluzione QHD (2.650 x 1.440) ma capace di dare il meglio anche nelle normali applicazioni per la casa, l'ufficio e la creatività personale. L'idea, insomma, è che chi acquisterà la configurazione che proponiamo, poi la utilizzerà nell'unico PC domestico o comunque come computer principale. In questo caso, c'è stata una leggera diminuzione tra scheda video, storage e monitor.

Scheda Video	Radeon RX 5700 XT	€350
CPU	AMD Ryzen 7 3800X	€350
Scheda Madre	Asrock Pro4 X570	€160
RAM	16 GB Corsair Vengeance RGB PRO 3600	€110
Drive sistema	Patriot VPN100 1TBM-28H 1 TB M.2	€180
Drive dati	Toshiba X300 6 TB	€150
Monitor	ASUS VG27AQ	€520
Altro	Case + Alimentatore + Tastiera + Mouse	€300
Costo totale della piattaforma:		€2.120

VALUE

Chi ha mai detto che giocare costa caro?

Un PC poco costoso che possa elargire soddisfazioni in Full-HD, tuttora apprezzatissima sia in ambito ludico, sia nel campo televisivo. L'acquirente-tipo di questa configurazione non fa del gioco la sua ragione di vita o non vuole investire quantità eccessive di denaro nell'hardware, quindi individuare i componenti a basso prezzo con le caratteristiche migliori è di fondamentale importanza. Abbiamo accuratamente evitato di suggerire piattaforme vecchie perché non vogliamo limitare le capacità di aggiornamento. Economico sì, ma deve durare!

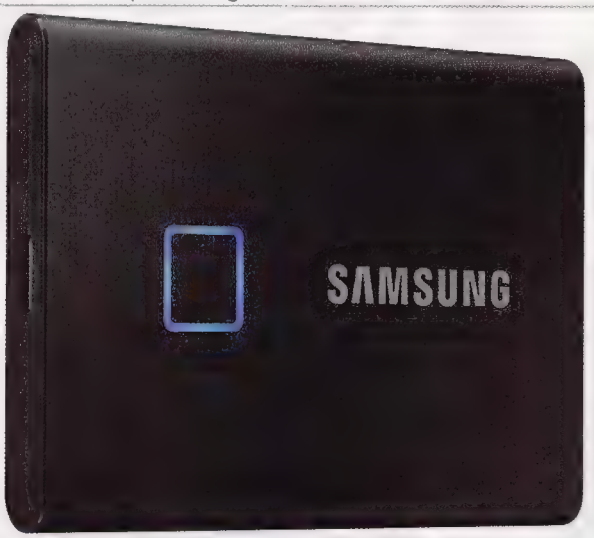
Scheda Video	GeForce GTX 1660 Ti	€200
CPU	AMD Ryzen 5 3600	€160
Scheda Madre	Asrock Phantom Gaming X570	€150
RAM	16 GB Corsair Vengeance RGB PRO 3600	€110
Drive sistema	Samsung PM981 512 GB M.2	€90
Drive dati	Seagate Barracuda HDD 4 TB	€90
Monitor	AOC G2460PF Full HD 24"	€190
Altro	Case + Alimentatore + Tastiera + Mouse	€200
Costo totale della piattaforma:		€1.190

DIMENSIONI MINI, CAPIENZE MAXI

Il drive esterno SSD T7 Touch si presenta in due colori: nero e argento. I tagli a disposizione sono tre: 500 GB, 1 TB e 2 TB, con prezzi di listino che ammontano rispettivamente a 169, 257 e 491 euro. Le dimensioni esatte sono 85x57x8 mm, di poco superiori a quelle del precedente modello T5. In compenso, lo spazio in più è giustificato dal lettore di impronte digitali.

PROTEZIONE BIOMETRICA

I nostri dati non potrebbero essere più al sicuro! Il dispositivo permette di proteggerli memorizzando le nostre impronte digitali. Alla connessione a un nuovo PC, basterà passare il dito sul lettore per sbloccare la periferica, mentre le impronte si registrano una volta sola dopo l'acquisto e possono essere modificate previo inserimento di una password.



PER PC, PER MAC E SMARTPHONE

Il connettore USB 3.2 di tipo C permette di collegare la periferica a un PC, a un Mac, ma anche a uno smartphone o a un tablet di recente fabbricazione. La versione iniziale del software è fornita direttamente sulla periferica, e diventa accessibile quando la colleghiamo al computer, prima dello sblocco tramite impronta.

A OGNI USB LA SUA VELOCITÀ

Essendo il drive in sé più veloce di qualsiasi porta USB, la velocità di trasmissione verso il computer dipenderà esclusivamente da quest'ultima. Sulla sinistra leggiamo 938 MB/s, il transfer rate di un PC basato su AMD B350 con una porta USB 3.2 gen 2 e porta di tipo C; sulla destra 441 MB/s, quello che si ottiene con una porta USB 3.0 di tipo A su un portatile Acer Travelmate di qualche annetto fa. Evitiamo le vecchie USB 2.0.

ESTREMAMENTE VELOCE

Nella stilosissima enclosure c'è un drive SSD basato su memoria flash e controller NVMe, a cui è collegato un convertitore USB 3.2 gen 2 (10 Gbps). Questo significa che in condizioni ideali il drive esterno è capace di leggere fino a 1.050 MB/s e di scrivere fino a 1000 MB/s. Queste velocità, tuttavia, variano in base al tipo di porta USB a cui è collegato.

SSD T7 TOUCH

Produttore: **Samsung** Prezzo indicativo: **€169** Internet: **shop.samsung.com/it**

La serie di drive esterni T5 di Samsung, un paio di anni fa, si distinse per velocità, capacità ed eleganza. Basati su tecnologia solida, compatibili con USB 3.1 e capaci di raggiungere i 500 MB al secondo di transfer rate, queste unità erano anche estremamente piccole e maneggevoli, dato che riuscivano a stipare fino a 1 TB di dati in una "scatoletta" di metallo satinato dalle dimensioni simili a quelle di una carta di credito e in mezzo centimetro di spessore. In cambio di un centimetro di lunghezza in più, il successore T7 Touch mette a disposizione un lettore di impronte digitali per garantire la sicurezza dei dati. Il prodotto è confezionato in una pregevole scatola di cartone a più scompartimenti, che contengono un manualetto, l'unità esterna e due cavi USB, uno con connettore di tipo A a uno di tipo C. In questo modo è possibile collegare il T7 Touch a qualsiasi PC dotato di una porta USB 2.0 o superiore, ma anche agli smartphone e ai tablet di ultima generazione, forniti di una presa di tipo C. Sul lato superiore dell'unità c'è un vistoso lettore di impronte digitali che possiamo usare, in ogni momento, per consentire o meno l'accesso ai dati registrati. La memorizzazione delle impronte va effettuata su un solo computer: si installa e si lancia il programma Samsung Portable SSD su un computer, si stabilisce una password, si memorizzano una o più impronte digitali e, quando decideremo di applicare il blocco, l'unità T7 diventerà accessibile solo dopo aver ripassato lo stesso dito. Una protezione comoda e intelligente, che dovrebbe soddisfare anche le esigenze delle aziende che, per un motivo o per l'altro, devono fornire i propri dipendenti di un drive esterno sufficientemente sicuro. Il drive esterno di Samsung è una soluzione ideale per ogni utilizzo, sia per stoccare dati da trasferire in sicurezza tra un PC, uno smartphone e un altro, sia come "espansione" per il disco principale, visto che molti notebook di penultima generazione hanno drive SSD interni di piccole dimensioni e porte USB 3.0 o superiori con cui operare.

I DRIVE ESTERNI PIÙ VELOCI ED ELEGANTI DI SAMSUNG DIVENTANO ANCHE I PIÙ SICURI

9.2

ALTISSIMA FREQUENZA DI REFRESH

Sono bui e lontani i tempi in cui i monitor andavano a 60 o 75Hz! Questo pannello ha una frequenza di refresh nativa di 240 Hz, ma ASUS ha trovato il modo di spingerla oltre: 280 Hz con tanto di FreeSync e certificazione G-Sync-compatibile. Per il momento, questo è lo schermo con la frequenza di aggiornamento più elevata sul mercato.

TECNOLOGIA STROBOSCOPICA ELMB

La tecnologia "Extreme Low Motion Blur" è una tecnica che frappone una schermata completamente nera tra ogni frame effettivamente visualizzato, allo scopo di ridurre la persistenza delle immagini sulla retina dell'occhio umano. Dimezza la luminosità percepita, ma annulla completamente scie e imperfezioni. Funziona bene, ed è compatibile con Free e G-Sync.

BASSA RISOLUZIONE 1920X1080

Pur apprezzando tutte le altre caratteristiche del pannello, davvero non riusciamo a comprendere perché limitarci a una risoluzione Full HD su 27 pollici di diagonale: queste dimensioni sono più adatte a una risoluzione QHD (2560x1440). Appena smettiamo di giocare o di guardare un film, sembra spazio sprecato.

L'HDR C'È, MA CONTA POCO

Il pannello supporta il local dimming. Lo schermo riceve correttamente i dati dell'HDR e li interpreta come può, raggiungendo i dettami dello standard HDR400, ma non lo possiamo considerare un "vero" HDR: si tratta solo di un miglioramento del contrasto, mentre un risultato ottimale richiederebbe un pannello più adeguato. Da tenere conto se volete questa feature.

TUF GAMING VG279QM

Produttore: **ASUS** Prezzo: **€ 440** Internet: **www.asus.it**

Il monitor VG27QM è venduto sotto il brand TUF Gaming, una linea mainstream che "bada al sodo", sfrondando tutti gli orpelli accessori e proponendo solo le tecnologie più utili. Questo schermo da 27" costa 440 euro IVA compresa: un prezzo accessibile, giustificato dalla qualità e dalle caratteristiche del prodotto. Montarlo è facile, basta estrarlo dalla confezione e allacciare la base girando una vite. Lo schermo, quasi del tutto privo di bordi, si può ruotare di 90° e usare in posizione verticale; si può ruotare e alzare a piacimento e, sul lato inferiore, troviamo tutte le sue porte: una DisplayPort 1.2, due HDMI 2.0, l'ingresso per l'alimentatore (esterno) e l'uscita stereofonica per le cuffie. Più a lato, c'è anche una porta USB coperta da un tappino, senza alcun riferimento nel manuale d'uso: è una porta di servizio, da utilizzare solo in caso di interventi tecnici, a cui non bisogna assolutamente collegare nulla (cavi, chiavette di memoria), perché si rischierebbe di rendere lo schermo inutilizzabile. Il pannello utilizzato dal VG27QM è un AU Optronics AHVA di tipo IPS, ha una risoluzione Full HD di 1.920x1.080 pixel e una profondità di colore di 8 bit per canale, quindi 16,7 milioni di colori complessivamente. Il pannello dispone di una luminosità massima di 400 cd/m², contrasto 1000:1 e non supporta il local dimming, ponendo seri limiti al supporto HDR. La sua caratteristica migliore è l'ampio intervallo di frequenze di aggiornamento, che varia da 48 a 240 Hz via cavo HDMI, e addirittura fino a 280 Hz "in overclock" tramite connessione DisplayPort. Perché parliamo di overclock? Semplicemente perché la frequenza massima nativa del pannello è 240 Hz, mentre gli ulteriori 40 Hz guadagnati da ASUS sono di fatto una sua "personalizzazione". Come è lecito attendersi, lo schermo è pienamente compatibile con la tecnologia VRR FreeSync ed è certificato come "G-Sync compatibile" da Nvidia. Un'altra caratteristica saliente di questo schermo è la tecnologia migliorativa ELMB, una tecnica che ha i suoi svantaggi, perché riduce visibilmente la luminosità dell'immagine, ma che funziona anche in abbinamento con FreeSync e G-Sync. Lo scambio vantaggioso: a 240 o 280 Hz, si può tenerla attivata conservando una luminosità di tutto rispetto. Riteniamo che questo monitor sia adatto prevalentemente a chi gioca col proprio computer, piuttosto che ai professionisti della grafica: è sempre possibile calibrarlo e ha dei colori vividi e precisi, ma il suo problema di fondo resta la risoluzione bassa rispetto alla diagonale. Nelle applicazioni desktop, rispetto a un monitor QHD, viene a mancare una considerevole fetta di pixel, spazio che invece sarebbe del tutto giustificato da un'ampiezza simile. Per un giocatore, però, è un monitor eccellente.

IL MONITOR 27" IPS CON LA FREQUENZA DI AGGIORNAMENTO PIÙ VELOCE IN ASSOLUTO: BEN 280 HZ!

8.7

ECCELLE IN COMODITÀ
La schiuma utilizzata, la forma della seduta e il tessuto traspirante rendono la Elbrus 1 una sedia estremamente comoda. Essendo semplice è un prodotto inoltre solido e resistente.

IL CORRETTO UTILIZZO DEGLI SPAZI
Sebbene la sedia sia di dimensioni più contenute rispetto ad altre, gestisce comunque 120 Kg di peso e persone fino a 190 cm di altezza. Anche i comodi braccioli, solidi e morbidi, si sollevano senza occupare molto spazio oltre il profilo.

SI PIEGA MA NON SI SPEZZA
Solida, grazie al telaio realizzato con un mix di legno, acciaio e alluminio, si inclina fino ad un massimo di 18°, non da farci un riposino ma non manca poi tanto.

ESTETICA CHE NON INNOVA
Se dobbiamo trovare un lato negativo per forza, chiaramente è il look semplice e minimalista: è una sedia che lascia indifferenti, fino a che non ci si siede sopra e si scopre l'estrema comodità.

ELBRUS 1

Produttore: **Sharkoon** Prezzo indicativo: **€ 139** Internet: **www.sharkoon.it**

Tra tutte le sedute provate in redazione o in fiera la sorpresa positiva è arrivata dal prodotto entry level di Sharkoon, la Elbrus 1. Arrivata come disponibilità effettiva a cavallo dell'anno, è una sedia in tessuto traspirante: niente pelle o similpelle per contenere il prezzo. La comodità è elevatissima, decisamente più elevata della media anche tra sedie ben più costose. I braccioli sono sollevabili e il profilo esterno della sedia è molto contenuto per occupare poco spazio e per farla entrare anche in spazi non abbondanti. Sia con il freddo sia con il caldo il risultato è ottimo grazie all'alto livello di traspirabilità del tessuto utilizzato. Adatta sia nel lavoro (è molto sobria nello stile), sia nel gaming è un prodotto semplice nell'estetica, semplice nei colori e nell'utilizzo. Passa quasi inosservata, come se ne sono viste altre, non svetta certo come look ma una volta sedutici sopra rimane impressa. Non ha la rigidità (da non confondere con solidità) di altri prodotti, non risulta mai calda o mai fredda al tatto grazie al particolare tessuto che, anche dovesse sporcarsi, richiederà un solo panno umido per il ripristino.
I braccioli, come già detto sollevabili, sono imbottiti e molto comodi. La lunghezza appare adeguata anche nel caso di braccia lunghe.
Il meccanismo utilizzato dalla sedia Elbrus 1 di Sharkoon è basculante, come un dondolo, che può essere regolato, bloccato o sbloccato con facilità dalla maniglia sotto la sedia. L'angolo di inclinazione va dai 3 ai 18 gradi, molto ampio e ottimo per visionare un film o riposarsi. Sebbene le dimensioni siano contenute, riesce comunque a gestire utilizzatori fino a 120 Kg di peso e 190 cm di altezza. Quello che colpisce del prodotto, comunque, alla fine è la comodità ottenuta grazie a una schiuma modellata a densità variabile. Il morbido tessuto fa il resto.
La sedia è disponibile a un prezzo interessante di 139 euro, non molto di più di una normale sedia da ufficio, in 5 colori: la base è sempre nera, cambiano i profili in blu, verde, grigio, rosa e rosso. La seduta ha dimensioni di 41x48 cm e l'altezza può passare da 47 a 57 cm da terra grazie al pistone utilizzato; non molto ma quanto basta per l'utilizzo di tutti i giorni.
L'imballo con cui arriva è un po' meno ingombrante di altre sedie, il peso è sui 18 Kg e il montaggio è semplice e ben descritto.

SCHIUMA A DENSITÀ VARIABILE E SAGOMATURA PERFETTA RENDONO LA ELBRUS 1 MOLTO COMODA

8.8

PRESTAZIONI CREATE PER IL GIOCATORE

Il WD_Black SN750 accontenta anche i più esigenti essendo tra i più veloci dischi oggi in commercio. Grazie al software WD Dashboard il gamer potrà anche spremere o meno l'SSD grazie alle impostazioni di risparmio energetico.

DISSIPATORE SÌ, DISSIPATORE NO

Il dissipatore di calore, qualora presente, è preinstallato e non deve essere rimosso. Le sue dimensioni superano le specifiche M.2 standard: bisogna assicurarsi che la scheda sia in grado di ricevere il componente di 80,15 mm (L) x 24,5 mm (P) x 8,10 mm (A). Noi ne avalliamo la scelta, sebbene il prezzo sia un po' altino.

MENO DI 2 ANNI PER RADDOPPIARE LE PRESTAZIONI

Il salto qualitativo è notevole in ogni tipo di lettura ma, soprattutto, in scrittura. Anche senza test numerici si è in grado di notare la differenza. Se il carico di lavoro sul proprio PC è aumentato, il WD_BLACK potrebbe essere la soluzione giusta come upgrade senza cambiare nulla degli altri componenti.

SN750 NVME PCIE M.2 512 MB

Produttore: **WD** Prezzo indicativo: **€ 129/€159** Internet: **shop.westerndigital.com**

Sembra passato un secolo da quanto, alla scorsa Milan Games Week 2019 abbiamo utilizzato otto computer per le attività allo stand di TGM. Nella configurazione erano presenti dischi M.2 di Western Digital. Si trattava di una delle prime serie Black PCIe SSD. Già in tecnologia NAND, superavano di poco 2.000 MB/s in lettura e circa 800 in scrittura. A distanza di 2 anni dall'uscita di quel prodotto, abbiamo voluto provare un disco di nuova generazione sullo stesso PC del MGW2019. Ulteriore conferma che 2 anni sono un abisso. Sempre PCIe Gen 3, il nuovo SN750 porta le prestazioni in lettura a quasi 3.500 MB/s ma quello che ci ha sorpreso di più è l'incremento nella scrittura, ora pari a 2.600 MB/s. Ideale per i gamer, è disponibile in due versioni, con o senza dissipatore. Meglio scegliere quest'ultima versione per i PC desktop. Grazie alla dashboard, WD consente di ottimizzare le prestazioni in modalità gioco: disabilitando la modalità a risparmio energetico l'SSD sprigiona tutte le sue doti. La densità di storage è raddoppiata rispetto alla generazione precedente e le alte prestazioni si devono alla tecnologia 3D NAND.

Passiamo dalla teoria alla pratica. Lanciamo i test sul "vecchio" SSD. Sostituiamolo con l'SN750 e rilanciamo gli stessi test. I risultati confermano la teoria, almeno a livello di proporzione. In lettura sequenziale, il dato medio passa da 890 a 1868 MB/s. Più del doppio. Imbarazzante il dato in scrittura, sempre sequenziale: i poco più di 600 MB/s passano a circa 1900, il triplo. Pure nel caso di dati casuali sul disco, i miglioramenti sono comunque consistenti e compresi tra il 25 e il 50%. Troviamo conferma anche nella scrittura continua con file molto pesanti: anche qui siamo di fronte al triplo di prestazioni. Se questi erano i dati medi, anche i dati di picco non sono da meno e se volessimo confrontare i due SSD con un solo numero, potremmo tranquillamente scrivere che siamo a oltre il doppio delle performance guadagnate in meno di 2 anni di tecnologia, considerando che all'uscita il prezzo del vecchio Black era pure più elevato. Anche senza benchmark la nostra macchina di test risulta anche a vista più reattiva, sia in fase di boot, sia durante l'utilizzo.

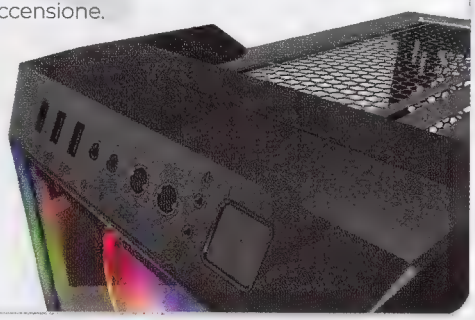
L'SN750, quindi, passa a mani basse la prova grazie alle sue prestazioni e alla configurabilità. Il prezzo è abbastanza buono per la versione base, mentre la versione con dissipatore è un po' caruccia visto che la differenza non è in tecnologia, ma solo nel dissipatore aggiunto. Bene per la garanzia di 5 anni.

9.2

PREZZO/PRESTAZIONI AL TOP
Un case completo, funzionale, bello e solido a meno di 60 euro. Non ci sentiamo di chiedere di più al Talos M1 lite di Gamdias.

METALLO, CRISTALLO E PLASTICA
Un mix di materiali per il Talos M1 Lite che riesce a conciliare un'estetica gradevole a una buona solidità. In alcuni punti è minimalista ma garantisce ugualmente una buona espandibilità.

PANNELLO SEMPLICE E COMODO
Talvolta le soluzioni più semplici sono anche le più comode. Il pannello di controllo è frontale, leggermente inclinato e fornisce quello che serve: 1 USB 3.0, 2 USB 2.0, presa cuffie e mic, controllo LED e ventole, spia power-on e disco oltre, ovviamente, al tasto di accensione.



COSA MANCA?
Una ventola di estrazione del calore sul retro è consigliata mentre il case non risulta adatto a chi vuole utilizzarlo per storage.

TALOS M1 LITE

Produttore: **Gamdias** Prezzo indicativo: **€ 59,90** Internet: **www.gamdias.com**

I moderni case hanno raggiunto ormai livelli incredibili: resistenza, flessibilità, accessibilità, bellezza, solidità ma anche costo elevato e, talvolta, abbondanti dimensioni. Il vetro temperato è utilizzato ormai con disinvoltura in molti modelli quando si punta sull'estetica: certo che, in questo caso, ha senso solo se si utilizzano componenti RGB di abbellimento, si cura l'assemblaggio e si tiene pulito l'interno, visto che i componenti sono tutti in bella vista. Bene, per chi vuole tutto questo ma anche risparmiare, in meno di 60 euro troviamo il Gamdias Talos M1 Lite. Il case ci ha colpito perché sa dosare tutte le caratteristiche di cui sopra senza strafare, contenendo così i costi a un livello accessibile.

Si presenta in un look nero opaco con una paratia di vetro laterale (che dà visibilità ai componenti) e un frontale che protegge le tre ventole ARGB da 120 cm. Peccato manchi di serie almeno una ventola posteriore di estrazione del calore ma a quel costo non si può chiedere di più. In ogni caso, è possibile montarla sia da 120 sia da 140mm. Se non bastasse ancora, il Talos M1 Lite presenta gli attacchi per montare un'ulteriore ventilazione sia sul fondo sia nella parte superiore del case. Lo spazio disponibile consente agio nella scelta delle ventole o nell'installazione di radiatori per il raffreddamento a liquido. L'installazione dei componenti si esegue con comodità: va smontato anche il secondo pannello e sono già presenti delle viti premontate per la scheda madre (altra minuteria extra è disponibile a corredo)

GAMDIAS DÀ PROVA CHE ANCHE CON UN COSTO CONTENUTO SI PUÒ AVERE UN OTTIMO CASE

mentre il passaggio dei fili è agevolato inserendoli tra la base di appoggio della scheda madre e la paratia laterale. Sempre in questo spazio, oltre a presentare un alloggiamento per un disco da 2,5", troviamo inserito un controller RGB compatibile Aura Sync, RGB Fusion, Mystic Light Sync e Polichrome Sync rispettivamente di Asus, Gigabyte, MIS e ASRock. La protezione dalla polvere arriva da due griglie magnetiche rimovibili. Il manuale utente in italiano con le informazioni di montaggio e le possibilità di espansione non è incluso ma è scaricabile dal sito. L'alimentatore si posiziona sul fondo del case nel classico tunnel e accanto troviamo un cage per l'installazione dei due dischi dal taglio voluto, 3,5" o 2,5". Il massimo dei dischi installabile è quindi 3, di cui uno per forza da 2,5" dietro al pannello laterale.

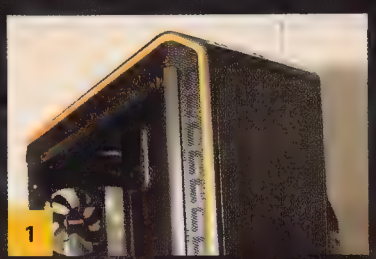
9.0

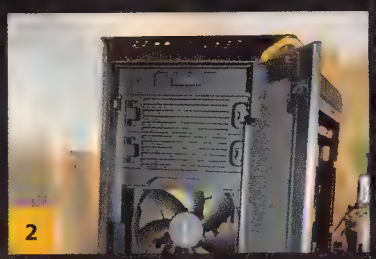
BATMAN & JOKER

Questo mese troviamo un'anteprima. Un PC realizzato su commissione che sarà esposto in un grande evento internazionale, anche se non posso ancora svelarvi quale ;-) Il progetto iniziale non prevendeva il raffreddamento a liquido, ma successivamente si è optato per questa soluzione esclusivamente per la scheda video su richiesta del cliente.
L'idea di partenza è stata quella di ideare un PC che evidenziasse i contrasti tra il cattivo Joker e il cavaliero oscuro, Batman. Nella rappresentazione grafica, infatti, ritroviamo sul frontale del PC l'aerografia di Batman mentre le risate di Joker e il loro richiamo cromatico pervadono il PC, dentro e fuori. Anche i cavi seguono lo schema colori di Joker.
Vi ricordo che l'aerografia è una tecnica pittorica: i disegni che vedete sul case sono interamente verniciati/disegnati a mano attraverso l'aerografo, uno strumento che polverizza la vernice grazie all'aria compressa. Questo tipo di lavorazione richiede oltre 40 ore e in questi casi non si parla solo di PC per lavorare o per giocare ma di installazioni artistiche vere e proprie.

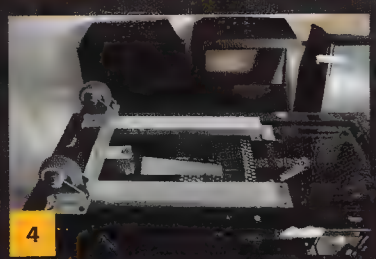
FASE 1: MODIFICHE STRUTTURALI

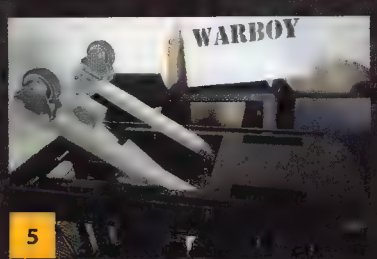
Il mastodontico case (1,2) viene smontato interamente fino a lasciare in vista lo chassis (3). Sul fondo del case viene installata una struttura a due ruote (4) per facilitarne gli spostamenti (5). Si è dovuta fare una modifica strutturale per evitare cedimenti e una modifica al coperchio del fondo del case per un fattore estetico. Successivamente la struttura con le ruote sarà collegata a un ammortizzatore per scooter.


1


2

3

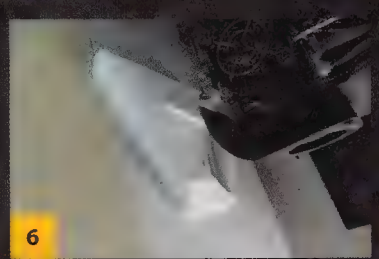

4

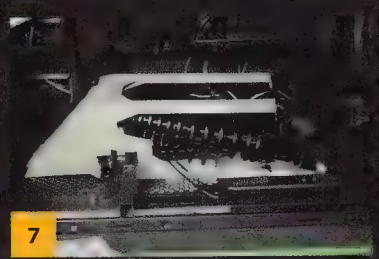


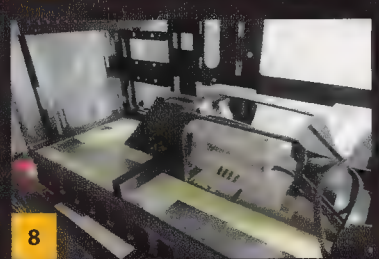
5

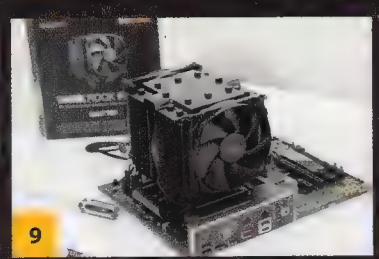
FASE 2: PARTI 3D E RAFFREDDAMENTO

Dopo aver progettato le parti in 3D, vengono mandate in stampa (6) e fissate per coprire parzialmente l'ammortizzatore (7). Poi vengono verniciate di nero (8). Stesso procedimento di progettazione e stampa per le parti che faranno da copertura per convogliatore l'aria del dissipatore (9). Le parti aggiuntive al dissipatore (10) sono ispirate a una delle auto di Batman.


6


7


8

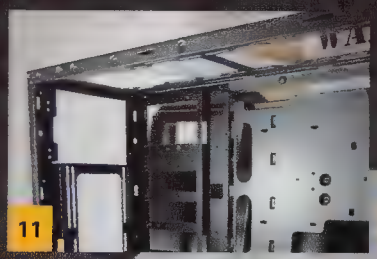

9

10

WARBOY MODDING

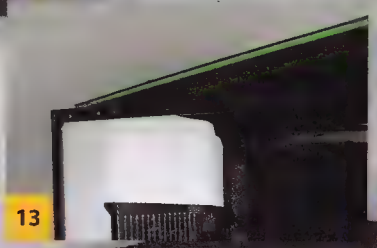
TEAM: ITALIAN EXTREME MODDERS
www.facebook.com/ItalianExtremeModders

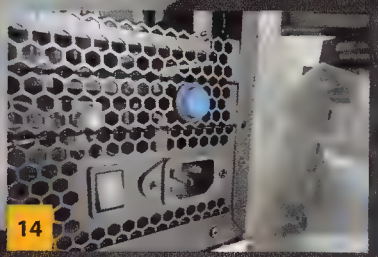
COSPLAYER CARNAGE: DANARIES
www.instagram.com/danaries_

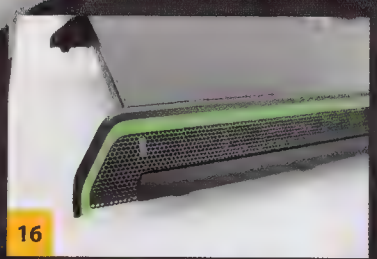


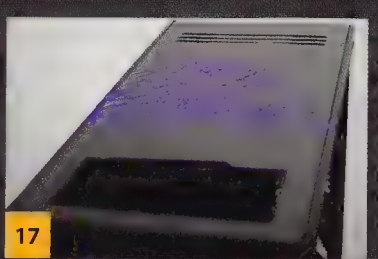
FASE 3: RAFFREDDAMENTO

L'alimentatore del PC viene posizionato nella parte frontale del case attraverso un supporto in alluminio (11) che viene fissato alla struttura (12). Viene creato un modello in carta di quella che sarà la cover dell'alimentatore (13) e sarà possibile collegare il cavo di alimentazione sempre sul retro del PC attraverso una prolunga occultata (14). Sulla parte superiore del case vengono montate due ventole da 80 mm.







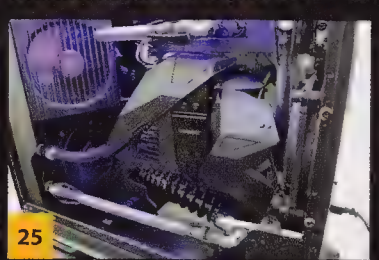


FASE 4: AEROGRAFIA

Alcuni particolari del case vengono riverniciati di verde fluo (17).
La risata del Joker viene colorata di viola Wicked Colors, vernice acrilica a base d'acqua, sia sulla parte superiore del case (17) sia sul laterale metallico (18). Sul frontale del case viene aerografata la figura di Batman (19, 20).

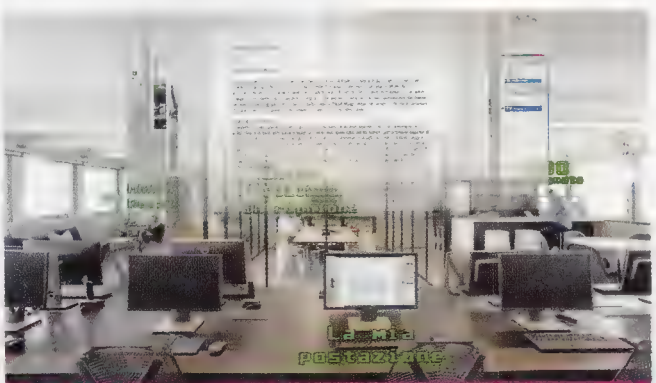
FASE 5: DERIVAZIONE MOTORISTICA

Dopo aver colorato l'interno, si installa l'HW e i tubi dell'impianto di raffreddamento a liquido. Sono stati aggiunti dei dettagli in stampa 3D sui raccordi (21). Sulla parte in alto a destra dell'impianto si può notare la tanica del raffreddamento a liquido ricavata da un serbatoio dell'olio di una moto (22). In basso a destra è stato inserito un raccordo a tre vie con valvola di scarico (23-25) per eventuali manutenzioni all'impianto.



VIRTUAL COLLEGANZA

C'è voluto un virus per far scoprire alla metà delle aziende del terziario una solida verità, e cioè che la presenza fisica delle persone fosse un fastidio puramente accessorio sia per chi deve recarsi in ufficio, sia per chi quell'ufficio lo detiene, con tutti i costi di esercizio che la cosa comporta. Ma, bisogna ammetterlo, troppo smart working alla fine fa malissimo, per una serie di buoni motivi. Per cominciare, la propria casa si trasforma nel luogo di lavoro e, dopo diversi giorni di permanenza forzata, l'idea di essere agli arresti domiciliari s'instilla nell'animo e se ne appropria. Poi c'è un problema di assestamento della produttività: quando il nostro cervello, finalmente, si concentra sull'idea che dobbiamo lavorare, c'è sempre il parente (figlio, moglie, suocera) che proprio non lo comprende e, "già che sei a casa" ne approfitta per parlare, per chiedere informazioni insulse o addirittura ti esorta ad andare a fare la spesa, ché in casa manca questo, quello e quell'altro. E c'è anche un altro problema da tenere in considerazione: la privazione della colleganza. Un disagio spirituale immenso, se siamo abituati a lavorare con una squadra di colleghi che abbandona l'ufficio sempre alla stessa ora per andare in pausa pranzo insieme, o che organizza le pause-caffé in modo da trovarsi sempre tutti quanti alla macchinetta. Nessuna mailing list, nessuna chat di gruppo di Whatsapp e nemmeno il buon Microsoft Teams potranno mai restituirci tutto questo: il cameratismo, l'amicizia, gli scleri, le maldicenze alle spalle... tutto lasciato all'altro capo del modem, nel momento in cui lavoriamo da casa. Ebbene, la nostra nuova idea che presto verrà copiata da qualcuno che farà miliardi al posto nostro è "Virtual Colleganza", un sistema integrato di chat, condivisione di documenti e – soprattutto – realtà virtuale che permette di superare i limiti dello smart working e restituirci tutta la monotonia della vita da ufficio nella comodità di camera nostra. Ma vediamo come funziona esattamente.



Virtual Colleganza permette di tenere d'occhio tutto l'ufficio e, in sovrimpressione, il nostro lavoro.

Un portatile, un cachetto virtuale e una brioche. Davvero non serve altro per tornare in ufficio!

IL SERVER

La nostra azienda non dovrà fare altro che allestire una VPN con cui collegarci all'ufficio e installare il server di Virtual Colleganza su una macchina sufficientemente potente. Il server dovrà conservare una planimetria dell'azienda completa di tutto l'arredo effettivamente esistente (che potrà essere riprodotto da un software di modellazione o trasformato in vettoriale da un algoritmo di machine learning), comprensivo delle scrivanie, delle suppellettili e, perché no, di una bella serie di fotografie del panorama che si vede dalle finestre. Infine, è necessario che il server conosca l'esatta ubicazione di ciascun dipendente connesso da remoto, in modo che il client di Virtual Colleganza possa posizionarci immediatamente alla nostra scrivania. Il server assegnerà poi a ciascun utente un'area di memoria da utilizzare per personalizzare il proprio box: per esempio, mettere sulla scrivania la foto della moglie, dei figli o dell'amante, un calendario, un bloc notes per gli appunti e, naturalmente, tutta una serie di gadget accessori più o meno utili (lampade, vasi con piantine grasse, trofei, orologi da scrivania, etc.) con cui abbellire il proprio spazio di lavoro e "sentirsi a casa": perché in fondo è logico lavorare da casa collegandosi a un ufficio virtuale per sentirsi in

ALTRO CHE SMART-WORKING, CON LA SUOCERA CHE NON COMPRENDE CHE STAI LAVORANDO E TI CHIEDE DI FAR LA SPESA: VIRTUAL COLLEGANZA TI RIPORTA NEL TUO UFFICIO IN VR!

Alzando lo sguardo, possiamo vedere tutte le persone connesse al server, come se fossero al loro posto di lavoro.

POSSIAMO APPORTARE MODIFICHE AFFINCHÉ IL NOSTRO CAPO, PER ESEMPIO, LEGGA "SESSIONE DI E-LARNING" INVECE DI "CAZZEGGIA SU FACEBOOK" ACCANTO AL NOSTRO AVATAR

ufficio, e poi personalizzarlo in modo di sentirsi nuovamente a casa. E qui, finalmente, entra in gioco la realtà virtuale...

I CLIENT

Una volta acceso il computer, non dobbiamo fare altro che inforcare il caschetto per la realtà virtuale e collegarci al server di Virtual Colleganza, esattamente come faremmo in un MMORPG o giù di lì. Appena connessi, il computer ricrea il nostro ufficio partendo dalle planimetrie e aggiunge alle scrivanie tutti gli ammennicoli scelti da noi stessi e dai colleghi, posizionando un avatar – per ciascuno dei presenti – al loro posto di lavoro. Di fatto, quindi, sarà proprio come essere in ufficio, con le stesse persone che conosciamo da anni, tutte quante al loro posto. Girandoci, possiamo vedere i colleghi alle nostre spalle e, alzando lo sguardo, vedere la faccia o la schiena di chi ci è di fronte. La cosa è pensata per i moderni open space ma, naturalmente, vale anche per chi ha un ufficio tutto per sé: semplicemente, invece di essere circondato da altra gente, vedrà la parete del proprio loculo invece di quella della sua cucina o del salotto. L'interfaccia è davvero semplice da usare, basta rivolgere lo sguardo e osservare per qualche tempo un collega. Virtual Colleganza (lo vedete negli screen) mostra il nome delle persone più vicine a noi e la loro occupazione corrente. Un sofisticato algoritmo di intelligenza artificiale la stabilisce in base a ciò che ogni precisa persona sta facendo ma, con un po' di lungimiranza, ci permette anche di intervenire con le opportune modifiche: questo affinché il nostro capo, per esempio, legga "Sessione di e-larning" invece di "Cazzeggia su Facebook" accanto al nostro avatar. Va da sé, però, che il contenuto del nostro desktop sarà fedelmente riprodotto sullo schermo del computer sulla nostra scrivania virtuale e, per tanto, un collega che decide di passare di lì potrà vederlo agevolmente, proprio come se fossimo in ufficio. Del resto il lavoro è lavoro, mica possiamo passare Le Ore a guardare Pornhub!

LE OPZIONI AVANZATE

L'utilità di Virtual Colleganza non si esaurisce soltanto nella capacità di portarci, seppure virtualmente, nell'ufficio a cui siamo abituati, ma permette di fare molto, molto di più. Per cominciare: un'azienda non deve più avere, necessariamente, una sede fisica. Basta dotare ciascun nuovo assunto di un caschetto e di un account, e costui penserà di lavorare in un attico superfigo a Monte Carlo anche se, in realtà, si trova nel pulcioso monolocale di Settimo Torinese che può permettersi col suo stipendio. Basta fornire al server la giusta planimetria e le giuste immagini ambientali. Poi, non è detto che l'impiegato debba per forza accontentarsi del suo posto di lavoro così com'è. Può sempre usare il proprio account personale per inserire una scrivania più bella, un ufficio sontuoso o, perché no, una splendida visuale sui tropici affacciandosi alla finestra. Con Virtual Colleganza, il vostro lavoro non sarà mai più sempre lo stesso! E poi non dite che non siamo dei geni. ❑

L'editor di Virtual Colleganza permette di personalizzare il nostro box, aggiungendo magari la poltrona in pelle umana o le piante di ficus.

[illegible] d Variety" Baccigalupi

VIRTUAL REALITY MACHINE #16

Se siete arrivati qui avrete già letto la review del nuovo Half-Life, punto di snodo epocale di tutta la VR. Al confronto i titoli di questa puntata scompaiono, ma li abbiamo comunque trattati con la dovuta cura.

Per questo [illegible] numero ho aspettato fino all'ultimo di poter offrire la recensione di Half-Life: Alyx, il titolo di gran lunga più atteso da quando esiste la moderna realtà virtuale. L'opportunità è arrivata per un motivo che certo non ci auguravamo, in relazione alle difficoltà del periodo anche per la carta stampata; d'altra parte, i giochi in termini di piattaforme in mano agli utenti erano fatti da tempo vicini: controller e stazioni base di Index non potranno arrivare prima di otto settimane, anche se ordinati immediatamente, ed è quasi superfluo sottolineare come il maledetto Covid-19 abbia impattato su una massa di prodotti hardware fra cui, appunto, il nuovo sistema VR di Valve, la cui produzione verrà come minimo rallentata nei prossimi mesi. Di sicuro abbiamo problemi peggiori, ma l'intrattenimento dei videogiochi in questo momento serve anche a farci compagnia, e da appassionato non ho potuto fare a meno di ripensare al rampollo di Half-Life durante la scrittura dei pezzi nelle prossime pagine: uso del teletrasporto o del movimento libero, manipolazione fisica dell'ambiente, implementazione tesa al realismo delle armi da fuoco; di base, l'avventura con protagonista la bella Alyx ha portato a un altro livello tutto quel che abbiamo già scoperto o in molti casi sperimentato negli action adventure in realtà virtuale, compiendo un salto di qualità e dettando nuovi standard con cui tutte le future esperienze dovranno confrontarsi. Come ho già detto tempo fa, per godere di questo balzo "software" sono sufficienti gli strumenti hardware che i giocatori più o meno appassionati di VR si sono messi in casa, considerata la praticamente totale compatibilità che, ancora una volta, segue la coerenza politica di Valve rispetto a Oculus (o a Epic, se usciamo dal settore specifico) per cui le esclusive possono essere una conseguenza dettata dalle scelte della software house, ma non vengono proposte a nessuno con aggressività e "offerte che non si possono rifiutare". Molti fra voi avranno già saggiato il gioco conoscendone le qualità anche al di là della mia sentitissima prova; anzi, è possibile che appena lette queste righe siate tornati sui vostri Index, Oculus, Vive o sistemi WMR, felici di potervi spostare in una realtà in cui i pericoli sembrano tanto realistici ma restano del tutto immateriali. Dopo la recensione non ho avuto più tempo di tornare su H-L:A, altrimenti sarei sempre lì. ■

BUDGET CUTS 2: MISSION INSOLVENCY

Qualche volta posso anche materializzarmi a distanza, soprattutto se è per una buona causa: far saltare la testa a una guardia robotica, ad esempio.

Per quel che mi riguarda, preferisco i giochi VR che evitano "trucchi" poco credibili sul concetto di real time – dunque con movimento libero via levetta o trackpad – alla stregua di simulazioni che riguardano il mio corpo e si ibridano con le regole di action adventure, survival e così via. In parecchie occasioni, però, mi sono trovato davanti a vere e proprie eccezioni alla regola, non tanto nei miei gusti quanto nell'utilizzo creativo di alcune consuetudini VR. Ebbene, Budget Cuts 2 di Neat Corporation e Fast Travel Games (quelli di Apex Construct) è uno di questi: si tratta, fondamentalmente, di un'avventura con elementi stealth in cui le dinamiche del teletrasporto si fondono strettamente allo schema di gioco. Ci troviamo in un mondo governato dalle macchine, che hanno rovesciato la supremazia umana e messo in piedi una struttura sociale ad alto tasso di burocrazia, all'interno della quale – tra palazzi di uffici, strutture produttive, bizzarri fast-food e quant'altro – dovremo aggirarci cautamente fino ai vertici governativi, nei panni dell'unico uomo a essersi liberato dal giogo. Il tono è tutt'altro che serio, nonostante i riferimenti alle distopie sci-fi: avete mai sentito di robot che amano alla follia i tacos pur non potendoli mangiare? Ecco. Quello che conta ai fini ludici, invece, passa prima di tutto dal citato sistema di controllo: non solo un classico teletrasporto che mostra con una parabola il punto d'arrivo istantaneo, ma anche una sorta di preview della posizione in cui ci materializzeremo, uno "schermo nello schermo" che, tenendo premuto lo stesso tasto di movimento, permette di scrutare in ogni direzione per assicurarci di apparire alle spalle di un nemico, fuori dalla vista dello stesso o comunque in condizione di vantaggio. Di base, dovremo sgattaiolare fra le sentinelle robotiche per poi acquisire l'obiettivo e risolvere la situazione, magari bloccati da una porta che può essere aperta con determinati oggetti; questi vanno inseriti in un inventario fisico non troppo generoso, fra item dedicati alla componente d'azione e, appunto, pezzi per risolvere il tal livello; abbiamo poi uno spazio dedicato a veri e propri strumenti, fra cui la "pistola" per il suddetto teletrasporto, una lente per distinguere dettagli nell'ambiente e un arco che acquisiremo nello stage immediatamente successivo al tutorial. Le frecce ritrovate negli scenari vanno affiancate ai normali oggetti, quindi in numero limitato, e fanno parte integrante della sfida per scegliere, di volta in volta, le guardie di cui è assolutamente necessario liberarsi, a fronte di piccoli coltelli, tazze o freccette da tirassegno che possono essere usati in senso offensivo, con lanci o colpi melee, ma risultano meno efficaci anche per i piccoli limiti realizzativi del gioco, soprattutto sul piano della fisica e delle collisioni poligonali. Il risultato è comunque divertente, non troppo longevo (cinque o sei ore alla difficoltà normale) ma adatto a un certo grado di rigiocabilità in ottica speed run, una volta acquisite le meccaniche dei livelli, con relativi achievement a seconda del tempo impiegato. Gli sviluppatori hanno pure ceduto alle richieste dei giocatori più integralisti inserendo "modificatori" per attivare, tra le altre cose, il movimento diretto, che tuttavia mal si adattano al tipo di azione e, per questo, disattivano automaticamente gli obiettivi di Steam. Se poi il gioco vi dovesse piacere potreste voler recuperare il primo episodio, tenendo però presente la mancanza dell'arco e, così, un'azione meno serrata e più frustrante (senza troppe giustificazioni, considerati i difetti di cui sopra). Fate voi. ■

Un macello robotico. I droidi schizzano olio da tutte le parti quando vengono colpiti.

NON SOLO UN CLASSICO TELETRASPORTO CON LA PARABOLA DEL PUNTO D'ARRIVO, MA ANCHE UNA SORTA DI PREVIEW DELLA POSIZIONE IN CUI CI MATERIALIZZEREMO

Piattaforme: Oculus Rift, Rift S, Valve Index, HTC Vive

VOTO 78

Controlli: Oculus Touch, Index Controller, Vive Controller

Comfort: Ottimo

Prezzo: 24,99 €

BOILING STEEL

L'acciaio è ancora bollente, ma i motivi sono più seri e ponderati. Una sorpresa sci-fi di produzione indie.

Lo so, abbiamo parlato di Boiling Steel appena un paio di numeri fa nello spazio degli early access, ma la sostanza che mi sono trovato di fronte nel gioco completo giustifica pienamente una disamina più approfondita. L'incipit esplorato in fase di anteprima si trasforma in qualcosa di ben più articolato, anche in senso meno ridanciano e più profondamente fantascientifico, perdendo la patina di semplice FPS "ignorante" per farsi più tattico e ponderato. Intendiamoci, l'azione resta serrata e si basa pur sempre sul combattimento squisitamente shooter, ma con alcuni dettagli – in primis la "salute" del nostro androide teleguidato, senza facili corrispettivi dei medkit per ripristinarla – che costringono a fare estrema attenzione a come ci si muove sul campo, alle barriere utilizzabili per ripararsi e a come distruggere gli avversari il più velocemente possibile, difesi solo da uno scudo energetico che si ripristina col tempo; va detto, tuttavia, che al piacevole feeling dei combattimenti si affianca una velocità troppo bassa nel muoversi, tanto da desiderare un ritocco a questo non trascurabile dettaglio da parte degli sviluppatori (anche perché non sono pochi i giocatori a chiederlo). Ho descritto per l'accesso anticipato gran parte delle caratteristiche narrative, che tuttavia si fanno più drammatiche nel rapporto tra utente umano e "Guscio" sintetico: certo, ci troviamo sempre nei panni di un colono a cui è stata promessa una nuova splendente vita negli avamposti di un mondo lontano, e che invece non può nemmeno sbarcare sulla superficie e, anzi, si trova ironicamente invischiato in una guerra contro le macchine (all'apparenza) impazzite, controllando da un satellite un androide da lavoro convertito alla bell'e meglio in combattente, con tool da usare come armi e un tono inizialmente molto ironico. Il twist che da il via allo storymode vero e proprio, però, rende la situazione molto più seria: i Gusci ribelli attaccano le strutture satellitari dove sono stipati i corpi degli esseri umani impegnati a controllare i propri robot, sterminandoli tutti ad eccezione nostra; poco prima di venire uccisi, vedendo i nemici arrivare da dietro il vetro della nostra capsula, senza poterci difendere, verremo salvati per un pelo e, da quel momento, dovremo aiutare l'IA del Quartier Generale entrando negli androidi di varie strutture per combattere le altre macchine, sistemare le avarie e comprendere la vera causa della rivoluzione robotica. Tutto questo in una decina di ore di gameplay – sempre che si riesca a mantenere il sangue freddo nei difficili livelli – scandite in missioni principali e secondarie che consentiranno anche di raccogliere preziose risorse e progetti; i vari materiali serviranno ad attivare nuovi strumenti da utilizzare come armi (fasci energetici, spara-chiodi a diverse velocità, laser di precisione e altri gingilli del genere, con surriscaldamento e nessun limite di carica) e migliorare le nostre capacità di "connessione", così da poter utilizzare Gusci con caratteristiche più performanti di velocità, resistenza o forza bruta. Espletando gli obiettivi dovremo anche manipolare fisicamente i macchinari delle basi, oppure semplicemente attivare i terminali dei vari dispositivi, ma il fulcro dell'azione non risiede certo qui e, anzi, la gran parte delle caratteristiche ruotano intorno ai combattimenti, con l'aggiunta di potenti armi melee e diversi item – minerali, pile energetiche, batterie EMP e via così – provvisti di proprietà da sperimentare ed eventualmente adoperare contro nemici più o meno pericolosi, a seconda dell'armamento e degli scudi energetici disposti a mo' di corazza. Buono anche il comparto opzioni, numerose per l'impianto visivo (compreso il super-sampling) e anche per comfort e controlli, peraltro senza nemmeno prendere in considerazione il movimento via teletrasporto. A ognuno il suo. ■

I GUSCI RIBELLI ATTACCANO LE STRUTTURE SATELLITARI DOVE SONO STIPATI I CORPI DEGLI ESSERI UMANI IMPEGNATI A CONTROLLARE I PROPRI ROBOT

Il fascino di questi pugnali energetici è indiscutibile, ma usarli non è facile. Colpa dell'eccessiva lentezza del robot.

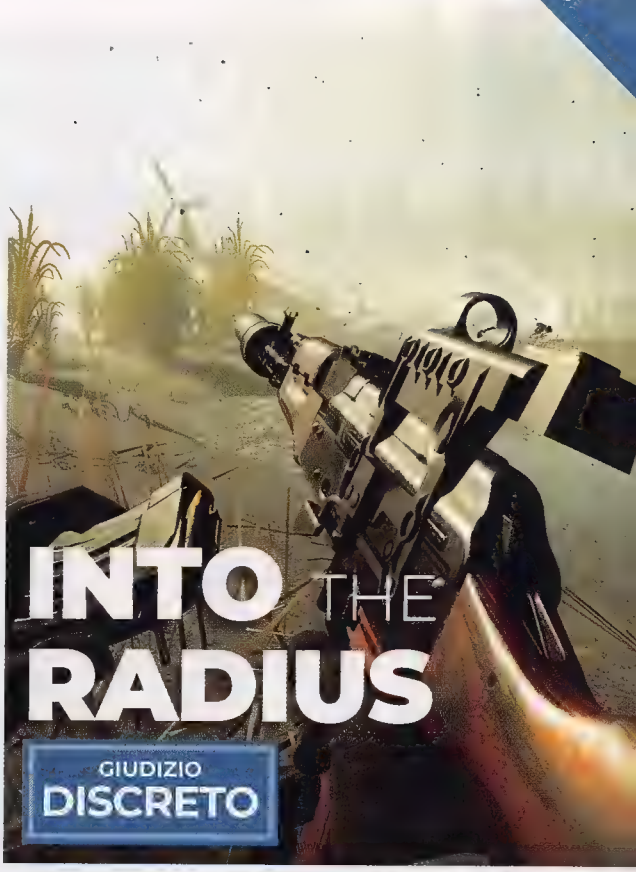
Piattaforme: Oculus Rift, Rift S, Valve Index, HTC Vive, Windows Mixed Reality

VOTO 80

Controlli: Oculus Touch, Vive Controller, Index Controller, controller compatibili WMR

Comfort: Discreto

Prezzo: 19,99 €



Il gioco dei volonterosi ragazzi di CM Games deve fare tanta strada prima di venir considerato davvero "consigliabile", ma il sogno di veder realizzato (o, meglio, ricostruito) S.T.A.L.K.E.R. in VR è talmente forte da giustificare un'esplorazione preliminare. Ciò che vogliono fare gli sviluppatori con Into the Radius è proprio questo, obiettivo percettibile a ogni piè sospinto: ci troviamo in un'area fittizia dell'ex Unione Sovietica – intorno alla cittadina di Perchorsk – dopo un disastro di immani proporzioni che ha determinato una vera e propria "Zona", qui chiamata Radius, in cui vigono anomalie, radiazioni e mutazioni assortite. Abbiamo persino i piccoli oggetti da lanciare avanti a noi per saggiare le distorsioni magnetiche e altri tipi di barriere energetiche, o uno strumento che aumenta la frequenza dei suoni avvicinandosi a oggetti molto simili agli "Artefatti", al punto che possiamo usare la stessa terminologia del gioco di GSC Game World. Altre caratteristiche della serie S.T.A.L.K.E.R., ed è qui il punto di maggior interesse, vengono adattate alle consuetudini dei survival shooter VR, come l'uso realistico delle armi da fuoco per balistica, ricarica manuale ed eventuale espulsione dei proiettili, l'impiego di una mappa da tenere fisicamente tra le mani e un uso altrettanto concreto dell'inventario, con uno zaino da afferrare sul retro della schiena e riempire per uno spazio limitato. Non manca nemmeno una nobile ispirazione letteraria: il nome di Perchorsk è infatti identico a una località descritta nel romanzo The Last Aerie, da cui provengono anche alcuni spunti tematici, a sua volta appartenente alla serie horror Necroscope (che conta ben 18 libri tra romanzi e collezioni di racconti, tutti inediti in Italia) dello scrittore britannico Brian Lumley. Di contro, Into the Radius è ancora molto acerbo in termini di pulizia tecnica e soprattutto di varietà, limitatissima nei nemici (sorta di fantasmi à la Death Stranding), nelle anomalie e nella caratterizzazione di flora e fauna, invero fondamentale per l'atmosfera e il gameplay dei tre S.T.A.L.K.E.R.. Quello che non manca, e che sostanzialmente mi fa ben sperare, è un certo stile nel costruire la messa in scena, minimale nella sua desolazione e sempre fascinosa in sfondi ed effetti dal gusto "crepuscolare". Faccio tutti i miei auguri al team: Into the Radius è ancora ben lontano dalla perfezione, ma gli sviluppatori dimostrano di essersi messi al lavoro con tutte le migliori intenzioni del caso. Sicuramente hanno bisogno di altri validi professionisti, specie in alcuni ambiti, ed è anche per questo che spero in un minimo di successo commerciale. ■

■ **Piattaforme:** Oculus Rift, Rift S, Valve Index, HTC Vive, Windows Mixed Reality

Basta parlare solo di titoli meritori per fattura e concezione; in fondo, trattare alcune produzioni meno piacevolmente sperimentali e/o riuscite – un po' come il povero Silicon Rising – riesce a farci intravedere quanta strada la VR videoludica abbia già percorso, ritornando (quasi) al punto di partenza. Shooter da posizioni statiche o comunque predefinite, senza movimento libero via levetta/trackpad e nemmeno teletrasporto in posizioni a piacimento, continuano a esistere ma vengono ormai considerati alla stregua di banali esperienze arcade, avendo tante altre scelte più evolute a disposizione. Chiaro che nel tempo si sono viste valide esperienze anche in questo ambito, come ARKTIKA.1 di 4A Games, Bullet Sorrow o altre produzioni minori; presto, però, tanti sviluppatori hanno iniziato a preferire, quantomeno, la scelta fra diversi sistemi di controllo – o comunque a non obbligare a una postazione fissa – avendo davanti sempre meno giocatori preoccupati dal motion sickness (a cui è possibile abituarsi fino a farlo scomparire, come accaduto a me). Mi rendo conto di aver divagato, ma d'altronde è facilissimo descrivere Silicon Rising: in pratica, procederemo di scenario in scenario spostandoci, appunto, in varie posizioni di vantaggio, in genere due per ogni ambiente principale, dalle quali sparare alla solita progenie di macchine assassine. So perfettamente che pure le recensioni di questo numero trattano di robot impazziti e/o ribelli, fra i tanti temi "dickiani" (Modello Due) di cui la fantascienza non ha più saputo far a meno, accanto alle postapocalissi nucleari (Cronache del Dopobomba, Deus Irae) e all'autocoscienza degli esseri artificiali (Cacciatore di Androidi); d'altra parte, in questa sede non possiamo che considerare tutta la faccenda da un punto di vista ludico, oltre che narrativo, e anche senza tirare in ballo il sistema di controllo esistono esperienze – Robo Recall su tutte – in cui il puro ludibrio dell'azione ripaga ampiamente della semplicistica messa in scena. Da parte sua, Silicon Rising vanta una realizzazione grafica per nulla disprezzabile un po' in tutto, con la punta più alta nella sensazione di impatto delle armi da fuoco, pur mascherando con la scarsità di impostazioni grafiche un'ottimizzazione non ancora perfetta del comparto video, a fronte di tre generici livelli di qualità e nessuna vera opzione per poter upscalare la risoluzione (anzi, è possibile il downsampling). Peraltro, l'unica vera opzione migliorativa è quella di donare varietà all'azione, cosa che gli sviluppatori hanno iniziato timidamente a fare con il livello più movimentato a bordo di un'automobile. Forza e coraggio. ■

■ **Piattaforme:** Oculus Rift, Rift S, Valve Index, HTC Vive, Windows Mixed Reality

LO SPONSOR ADDOSSO

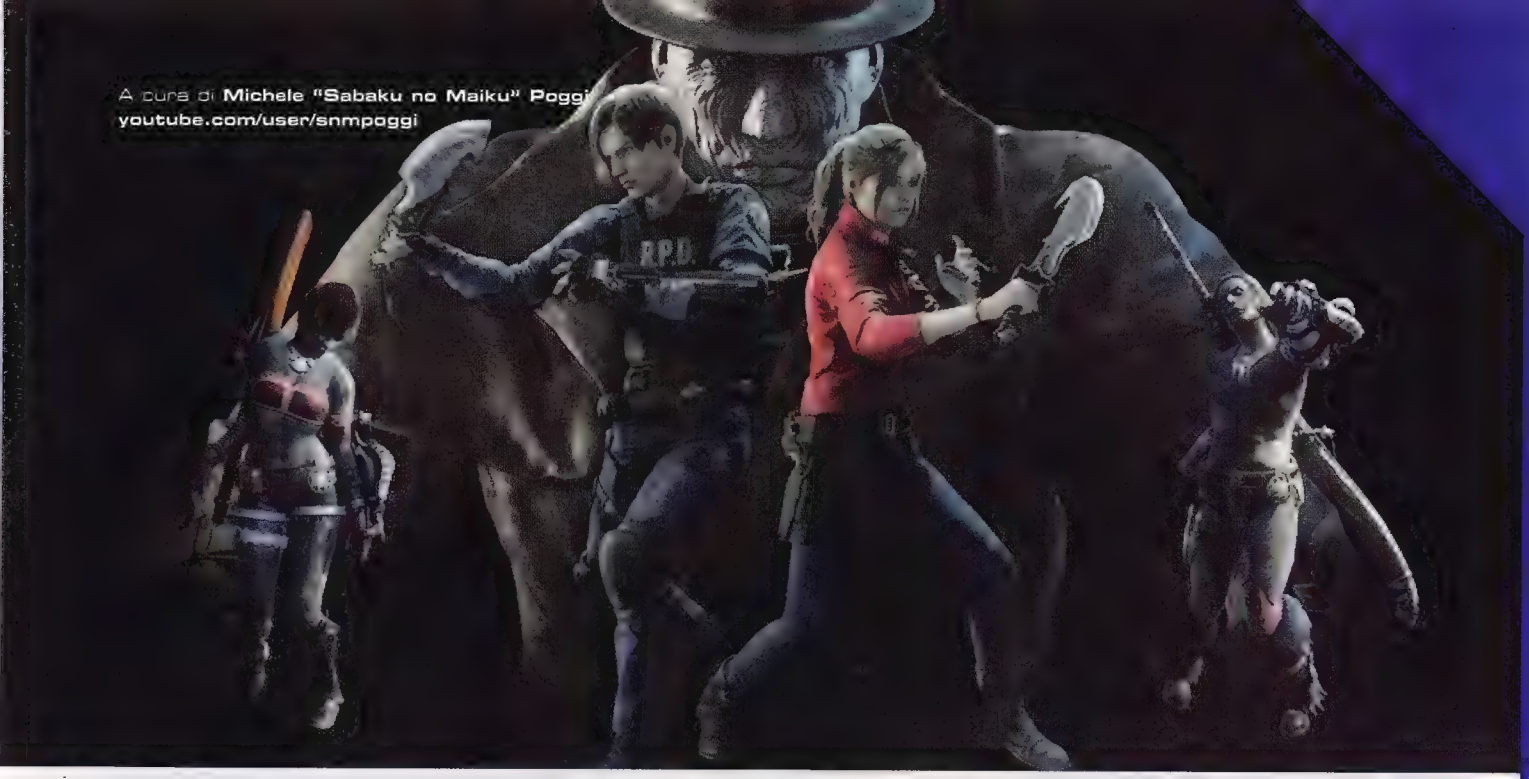
PRODOTTI PROMOSSI ALL'INTERNO DI VIDEOGIOCHI, CON GLI UTENTI TRASFORMATI NEI CORRISPETTIVI DIGITALI DEI CARTELLONI UMANI. UNA NUOVA E INCONTROLLABILE DERIVA?

L'industria videoludica è una realtà "continuamente giovane", non è più moderna come un tempo, ma è un mondo così veloce che si può considerare in costante evoluzione e rivoluzione, anche e soprattutto rispetto alle altre fette del mercato d'intrattenimento. E, come ogni realtà mutevole, a ogni passo avanti e adattamento corrispondono altrettanti, se non superiori "rami secchi" e "vicoli ciechi", sperimentazioni hardware, software e di marketing che non hanno dato i risultati sperati, mentre altre sono insospettabilmente fiorite. Per questa e mille altre ragioni, non serve essere un esperto del settore per capire che, proprio come un organismo vivente, il buon funzionamento del mercato si basa su un equilibrio delicato, un gioco economico e psicologico tanto verso il basso, i consumatori e videogiocatori, che verso l'alto, ovvero gli investitori. Deve essere perfettamente bilanciato, come tutto dovrebbe essere (cit.), ma a questa ricerca di equilibrio si affianca una tendenza, per certi versi persino opposta: la ricerca di una continua, costante crescita dei guadagni, a ritmi che, è inutile negarlo, rischiano di diventare insostenibili nel giro di un paio d'anni. Senza troppi giri di parole, il motivo è semplice: affinché un investimento sia considerabile fruttuoso, i ricavi devono aumentare di volta in volta. La stabilità non basta e, per questo motivo, spesso leggiamo di "software house deluse dalle vendite" di un loro titolo, nonostante le cifre superino milioni di copie: per convincere un investitore a continuare a investire il proprio denaro, occorre promettergli ricavi sempre maggiori. E questo, nel lungo termine, risulta ingestibile se ci si limita a puntare ai soli numeri di copie vendute, visto che per quanto in crescita, difficilmente il pubblico di videogiocatori aumenterà all'infinito nel corso dei prossimi anni, men che meno alla stessa velocità delle "avide" richieste degli investitori.

IL GIOCATORE VIENE USATO DALL'AZIENDA VIDEOLUDICA COME CARTELLONE PUBBLICITARIO, SENZA CHE QUESTI VENGA RETRIBUITO; ANZI, SPESSO E VOLENTIERI È PROPRIO LUI A PAGARE

IL MERCATO SI BASA SU UN EQUILIBRIO DELICATO, UN GIOCO ECONOMICO E PSICOLOGICO TANTO VERSO IL BASSO, I CONSUMATORI E VIDEOGIOCATORI, CHE VERSO L'ALTO, OVVERO GLI INVESTITORI

Cosa fare quindi? Le risposte son diverse. DLC, season pass, bonus preordine e microtransazioni sono solo alcune delle soluzioni adottate nel tempo dalle aziende. La forma finale (e spesso fusione) delle opzioni di cui sopra sono i game as service, titoli aggiornati in contenuti e bilanciamento nel corso del tempo, che offrono ai videogiocatori la sensazione di far parte di "qualcosa di più grande", di una comunità, offrendo una combinazione di acquisti in-game (soprattutto cosmetici, come skin ed emote), piccoli aggiornamenti gratuiti accompagnati da altri a pagamento, possibilità di sbloccare uno "status VIP" per ricevere determinati benefici nel corso delle partite... insomma, sappiamo tutti di cosa sto parlando, e ne abbiamo già discusso in passato su queste pagine.
Tuttavia, in quella logica del "non basta mai", sono arrivati di recente esperimenti



A cura di **Michele "Sabaku no Maiku" Poggi**
youtube.com/user/snmpoggi

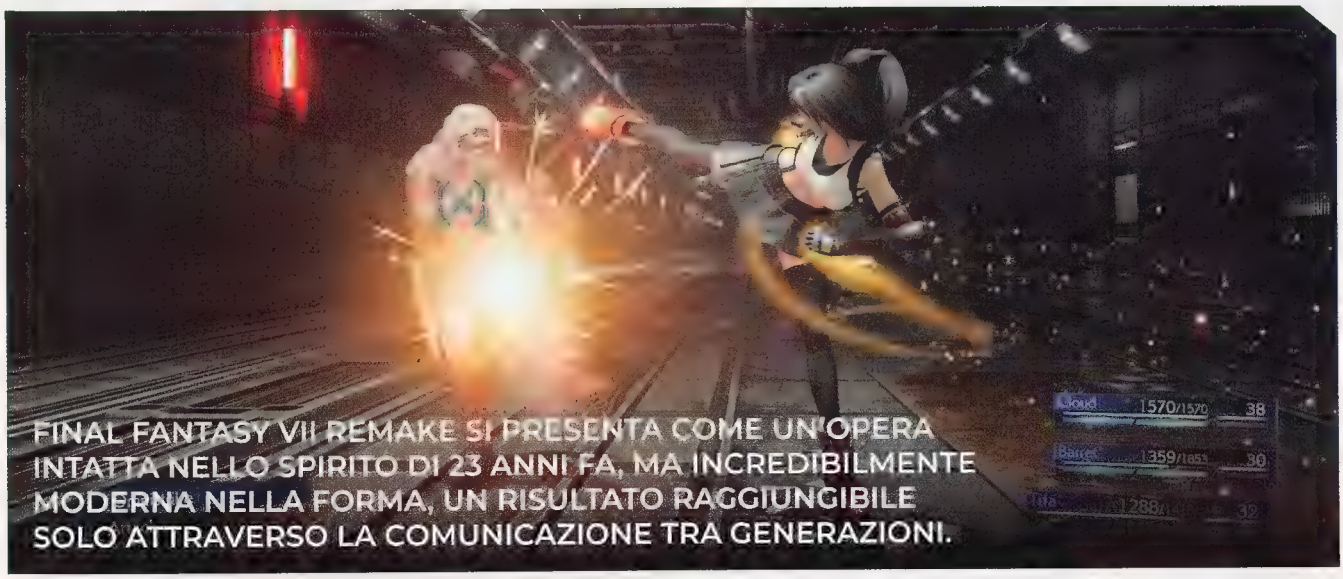
IL REALE PROBLEMA DI QUESTO TIPO DI CONTENUTI NON È "LA MARCHETTA" IN SÉ, QUANTO IL FATTO CHE I GUADAGNI NON VENGONO PRATICAMENTE MAI REINVESTITI

che potrebbero portare a persino deumanizzare il giocatore e, quindi, a una nuova esagerazione, come fu anni fa l'Online Pass per contrastare il mercato dell'usato: collaborazioni e sponsorizzazioni/product placement all'interno di titoli anche singleplayer offline. Proprio come il game as service, non mi sento di demonizzare a priori queste soluzioni d'investimento, visto che, come sempre, non sono le armi a ferire, ma chi le impugna.
In linea di massima, la situazione paradossale che si viene a creare in questi casi è che il giocatore viene "usato" dall'azienda videoludica come "cartellone pubblicitario", senza che questi venga retribuito; anzi, spesso e volentieri è proprio lui a pagare volontariamente per ottenere questa o quella arma, questa o quella skin, emote, banner, astronave ispirata all'oggetto della collaborazione.
Esistono casi come Monster Hunter World, eventi goliardici, temporanei e gratuiti all'interno del gioco, per ottenere i sopracitati contenuti crossover con altri titoli attraverso contenuti unici di gameplay con tanto di meccaniche specifiche; ma esistono anche altri casi, meno puliti, dove questi contenuti richiedono preordini o altri tipi d'investimento economico da parte dei videogiocatori... Spesso arrivando a sminuire l'universo narrativo di entrambi i progetti come avvenuto di recente con Terminator: Dark Fate, pubblicizzato in modo esageratamente aggressivo con questi contenuti multimediali. Il tutto costringendo gli appassionati di un universo narrativo a bardarsi dell'infausto contenuto come durante una sfilata militare.

Non posso non nominare il caso dei Cup Noodles all'interno di Final Fantasy XV: oltre ai cartelloni pubblicitari e alla possibilità di consumare siffatto pasto durante le pause accampamento del gruppo, il personaggio di Gladiolus, noto estimatore di quella marca di nudolini, permetteva d'avviare una quest secondaria con decine di frasi interamente doppiate, scelte multiple e scontri unici, il tutto per ottenere una delle tre versioni "potenziate" del pasto base. E, considerata la tragica mancanza di varietà all'interno delle missioni opzionali del quindicesimo capitolo, vedere una simile cura esclusivamente in un contenuto sponsorizzato ha fatto molto male. E potrei citare anche il Festival degli Assassini, che ha inserito la saga Assassin's Creed all'interno della mitologia del mondo di Eos... Ma qui perlomeno si parla comunque di videogiochi dentro videogiochi e penso che il senso si sia capito: è molto difficile percepire quando il "troppo stroppia", in questi casi.
Il reale problema di questo tipo di contenuti non è "la marchetta" in sé, quanto il fatto che i guadagni derivati da essa non vengono praticamente mai reinvestiti all'interno dell'azienda, per migliorare la qualità dei loro prodotti o, perché no, lo stipendio degli sviluppatori. Diventano proprio ricavo netto, che finisce nelle tasche degli investitori e funge da incentivo per "continuare a credere" nell'industria. Generalizzare la questione è ovviamente sbagliato e sono sicuro che ci sono casi in cui crossover e DLC sponsorizzati abbiamo recato puro e disinteressato bene al mercato e al suo pubblico, ma dubito sia la linea di condotta che va per la maggiore.
A questo bisogna mettere un contraltare: nel mondo idilliaco ove questi guadagni venissero reinvestiti, non saremmo felici di "accettarli"? Non è per questo che Crowdfunding come quello di Wonderful 101 hanno tale successo? ❑

A cura di **Stefano "Lynch" Calzati**

RESTAURARE I RICORDI



FINAL FANTASY VII REMAKE SI PRESENTA COME UN'OPERA INTATTA NELLO SPIRITO DI 23 ANNI FA, MA INCREDIBILMENTE MODERNA NELLA FORMA, UN RISULTATO RAGGIUNGIBILE SOLO ATTRAVERSO LA COMUNICAZIONE TRA GENERAZIONI.

A margine dell'anteprima di Final Fantasy VII Remake (su cui si vocifera incessantemente di una possibile versione PC), svoltasi nella bellissima location della Fonderia Napoleonica Eugenia, in via Genova Tahon di Revel, Milano, abbiamo avuto modo di partecipare a una tavola rotonda con due delle ardenti anime che hanno dato vita a questo enorme progetto: il co-director Naoki Hamaguchi e l'ex director di quel '97, colonna portante di Final Fantasy VII, oggi producer del remake, Yoshinori Kitase. Giovani e veterani, allievi e maestri, per un team che nella differenza anagrafica pare essere riuscita a trovare un equilibrio perfetto e stimolante. Tradizione e innovazione, un binomio abusato ma quanto mai calzante per descrivere quest'opera. Abbiamo quindi voluto fare due domande che uniscono come un ponte passato e presente (con un occhio al futuro e ai prossimi episodi), Kitase e Hamaguchi. L'infiltrazione all'interno del reattore Mako 1, che pompa scarti di mako nell'atmosfera, con quel bagliore azzurro-verde, boreale, che ricorda la fluorescente tossicità di Chernobyl, è una dichiarazione d'intenti, oggi come allora. Ecoterroristi come protagonisti, azioni estreme per salvare un pianeta morente sotto i colpi del profitto. Parallelismi inquietanti più oggi che 23 anni fa, a ben vedere, che rendono questo remake un'opera ancora più graffiante e significativa in questo 2020 che in 3 mesi ha visto il pianeta gridare di dolore, tra pandemie, incendi, inverni caldissimi, guerre sfiorate e in corso. Che Final Fantasy VII fosse quindi la scelta più ovvia da pescare per proporre una riedizione era scontato, sicuramente dal punto di vista commerciale ma tangenzialmente lo è diventata anche dal punto di vista del sentimento popolare. È proprio questo che abbiamo voluto chiedere a Yoshinori Kitase, classe '66, che ha vissuto entrambi i periodi storici e visto mutare la sua più preziosa creatura videoludica.

> "IN FINAL FANTASY VII ABBIAMO DECISO DI NON RAPPRESENTARE UNO SPECIFICO ASPETTO DELLA QUESTIONE AMBIENTALE"

TGM - *Final Fantasy VII è conosciuto anche per essere un'opera ecologista e l'ambiente oggi è un argomento rovente, forse ancora più che nel '97. Quanto è stato decisivo questo sentimento comune nella scelta di restaurare proprio il settimo capitolo della saga? Quanto può essere importante parlare di ecologia attraverso un'opera così pop?*

Kitase: *Per quanto riguarda le problematiche ambientali, 23 anni fa le questioni più urgenti erano diverse da quelle odierne. Pensando anche alla mia infanzia*

Midgar è una città che si sviluppa in tutte le direzioni, dalle eleganti piazze agli slum, fino alle sue metalliche viscere.

Effetti particellari, scintille, fluorescenze, tutto concorre a rendere il combat system incredibilmente intenso.

"SVILUPPARE UN COMBAT SYSTEM PIÙ ACTION PERMETTE ALLE LORO PERSONALITÀ DI USCIRE FUORI E ALLE LORO CARATTERISTICHE DI ESPLODERE"

i problemi erano più che altro legati al consumo e all'esaurimento delle risorse, ad esempio il petrolio. Oggi invece si parla principalmente di inquinamento da diossido di carbonio e Co2. In Final Fantasy VII abbiamo deciso di non rappresentare uno specifico aspetto della questione ambientale, che avrebbe rischiato di renderlo scontato e privo di significato, preferendo creare una sorta di tema generico che potesse trasformarsi nella metafora fantasy di un problema reale. In questo modo vogliamo permettere ai giocatori di sviluppare parallelismi e idee sulla realtà, immedesimarsi in una lotta importante e attuale. Il gioco dev'essere un mezzo per smuovere i sentimenti del giocatore.

Fondamentale per far bollire le percezioni è presentare personaggi di grandissimo appeal, sia a livello di personalità e pensiero che estetico. Il passaggio dai poligoni crudi dell'originale alla definizione dell'Unreal Engine 4 è qualcosa di folgorante (pur avendo visto i passaggi intermedi dell'universo espanso di questo settimo capitolo, tra Advent Children e Crisis Core) e il nuovo design sembra perfetto per attrarre anche chi nel '97 non era neanche nato. Va da sé che la caratterizzazione dei personaggi, in un action RPG, passi per gran parte attraverso il combat system. Moderno, veloce, furioso e contemporaneo, esaltato da un comparto tecnico strepitoso, tanto per impatto visivo quanto per le animazioni. Qui i protagonisti sbocciano, sfogandosi e mettendo in mostra le proprie abilità, il proprio vissuto. Cloud attraverso la furia con cui fa mulinare la Buster Sword, Barrett col suo braccio mozzato sostituito da una protesi di grosso calibro, Tifa con la sua spaventosa conoscenza delle arti marziali.

Ogni abilità sembra raccontare uno stato d'animo, un'emozione, oltre a essere parte di una coreografia esaltante.

TGM - *Il nuovo combat system è estremamente adrenalinico, veloce, decisamente virato all'azione. Mi è sembrato che questo vi abbia dato la possibilità di usare le battaglie e i vari stili di combattimento per approfondire il carattere dei personaggi. Come se attraverso le loro animazioni e abilità si raccontassero. È così?*
Hamaguchi: *Abbiamo pensato che se avessimo mantenuto un sistema di combattimento simile all'originale, con la stessa idea di combinare le Materia (comunque presenti, ndr) per personalizzare le abilità dei personaggi in base alle necessità dei giocatori, si sarebbe persa la loro unicità. La loro natura sarebbe stata più nascosta, sfumata, mentre sviluppare un combat system più action permette alla loro personalità di uscire fuori e alle loro caratteristiche di esplodere, anche a livello di gameplay. Per questo ogni personaggio in Final Fantasy VII Remake ha abilità dedicate e uno specifico modo di combattere. Mostrano i loro sentimenti, e in questo modo ne guadagna anche l'originalità e la profondità tattica degli scontri.*

Abbiamo potuto provare solo le prime ore di gioco, ma questo primo episodio di Final Fantasy VII Remake promette di essere qualcosa di clamoroso, che va oltre il concetto di rifacimento per reiterare il suo status di classico. Abbraccia le nuove generazioni, spingendo forte anche sulle pulsioni ecologiste che muovono i protagonisti, argomento quanto mai contemporaneo e drammaticamente attuale, facendolo con uno stile che pare aver superato la prova del tempo. Un mito venerato da chi ci sta lavorando da anni, che non pare avere intenzione di prostituire una delle opere più iconiche della sua Storia, ma che anzi mira a cristallizzarla in un motore grafico che le donerà giovinezza eterna, incurante del tempo, inossidabile, inscalfibile. ❑

NON PERDERE IL PROSSIMO NUMERO!

DISINTEGRATION

Una dettagliata prova con intervista a Marcus Lehto, tra i prinicpali creatori di Halo, per raccontare il suo nuovo gioco!

E TROVERAI MOLTO ALTRO TRA CUI:

GEAR TACTICS

MOTOGP 20

PREDATOR HUNTING GROUNDS

THE GAMES machine

THE GAMES MACHINE
Apr-Mag '20 – Mensile – 5,90 euro

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
ISSN: 1129-2326
Num. iscr. al ROC: 26923

www.thegamesmachine.it
redazione@thegamesmachine.it

Aktia srl
www.aktia.it
Via Zante 21 - 20138 Milano

Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Pubblicità
Download Pubblicità Srl
adv@thegamesmachine.it

Abbonamenti e arretrati
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
abbonamenti@thegamesmachine.it
arretrati@thegamesmachine.it

Redazione
redazione@thegamesmachine.it

Stampa
Graphicscalve spa
Via Dei Livelli di Sopra, 6/a
24060 Costa di Mezzate (BG)

Distributore
So.Di.P. S.p.A.
Via Bettola, 24
20092 Cinisello Balsamo (MI)

Copyright Aktia S.r.l
Aktia S.r.l. è il titolare esclusivo di questa testata e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. La redazione controlla scrupolosamente l'origine dei materiali pubblicati, nel rispetto del diritto d'autore e di riproduzione. Chiediamo scusa se qualcosa è sfuggito e invitiamo gli aventi diritto a inviarci una segnalazione a info@aktia.it.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali.
Nel vigore del D.Lgs 196/03 e dal nuovo Regolamento Europeo n. 679/2016 in materia di protezione dei dati personali il Titolare del trattamento dei dati personali è Aktia S.r.l. (di seguito anche "Aktia"), con sede legale in Milano, Via Zante 21. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi ad Aktia, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore di Aktia. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli articoli sopra esposti mediante comunicazione scritta ad Aktia e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione e l'invio dei Suoi dati personali ad Aktia varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale ad Aktia deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Aktia per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione e Paese del mondo.

Benvenuto nel Paese di Wa!

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 4

DISPONIBILE ORA!

12 www.pegi.info PROVISIONAL

PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH PC DIGITAL

The "PS" Family logo and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. ©2020 Nintendo
©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. BANDAI NAMCO Entertainment logo is a trademark of BANDAI NAMCO. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Developed by KOEI TECMO GAMES CO., LTD. Published and distributed by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S and its subsidiaries. All Rights Reserved.

ONE PIECE

TOEI ANIMATION Since 1956

BANDAI NAMCO Entertainment

thermaltake

TOUGHRAM Z-ONE RGB

DDR4 3600MHz 16GB (8GB x 2)

COMPATIBILE CON

RGB PLUS · AURA SYNC · RGB FUSION 2.0 GIGABYTE · RAZER CHROMA RGB · amazon alexa · msi MYSTIC LIGHT SYNC · ASRock POLYCHROME RGB

- 16,8 milioni di colori RGB distribuiti su 10 LED per uno straordinario effetto luminoso
- Compatibile con TT RGB PLUS, TT AI Voice Control, Razer Chroma e Amazon Alexa RGB
- Realizzazione PCB a 10 strati per prestazioni stabili in overclocking
- Dissipatore di calore in alluminio spazzolato
- Monitoraggio in tempo reale di temperatura, frequenza e prestazioni
- Predisposizione per Intel XMP 2.0
- Garanzia a vita limitata

thermaltake.com